REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #211

Play manía

¿LLEGARÁN ALGÚN DÍA?

15 JUEGOS DESEADOS

The Last of Us 2 y otros juegos que nos gustaría ver en PS4

REPORTAJE

Clásicos imprescindibles

Descubre la historia del videojuego en PS Store

REPORTAJE

Mafia III

Una oferta que no podrás rechazar

COMPARATIVA

¡TERRORÍFICOS!

Resident Evil Origins Collection, Alien Isolation, The Evil Within, Layers of Fear, Outlast...

RETRO

Marvel

Todos sus juegos en PlayStation

ANÁLISIS + GUÍA

UNCHARTED 4

¡La mejor aventura de tu vida!

GUÍAS COMPLETAS P... JORES JUEGOS DE PS4

Play

UNCHARTED 4

El Desenlace del Ladrón

Guía Paso a paso • Localización de todos los coleccion...

GRATIS

GUÍA COMPLETA UNCHARTED 4

32 páginas

¡No te los pierdas!

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

BATTLEBORN • SHADOW OF THE BEAST

OVERWATCH • MIRROR'S EDGE CATALYST

TMNT: MUTANTES EN MANHATTAN • DOOM...


3
www.pegi.info


BAD LanD
GAMES


PS4


XBOX ONE


ESPORTS
WRC


bigben
INTERACTIVE


Kt
RACING GAMES


WRC
OFFICIAL
VIDEO GAME

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



La mayor aventura de nuestra vida

Los que lleváis tiempo leyéndome en las páginas de opinión de esta vuestra revista sabéis que no me tiembla el pulso a la hora de señalar lo que me parece bien y lo que me parece mal de esta industria y de nuestro mundillo. Critiqué el titubeante arranque de PS4. Me maravillé (en el mal sentido) de que la consola estuviese vendiendo a un ritmo tan alto sin un catálogo que la respaldara. Y nunca entendí (y lo dije) la razón por la que Sony no terminaba de poner toda la carne en el asador anunciando juegos exclusivos de peso y renombre para aliviar el tristón panorama del primer año y medio de la consola en las tiendas. "Greatness awaits", rezaba, con un punto de sorna, el eslogan de PS4. Pero esta tendencia cambió en 2015. Juegazos como *Bloodborne, The Witcher III, Metal Gear Solid V* (aunque a mí personalmente no me gustó, pero eso es otra historia) o *Fallout 4* por fin respaldaban las espléndidas ventas de la consola (que, ojo, ya ha alcanzado los 40 millones). Y también reconocí este éxito en su día. Dije que la grandeza, por fin, había llegado. Me equivoqué.

La grandeza llega ahora, está en Naughty Dog y se llama *Uncharted 4*. El estudio californiano se ha sacado de la chistera una aventura magistral, de esas que nunca se olvidan. Y que seguramente se convertirá en la referencia, en el espejo en el que han de mirarse los próximos bombazos. Y no sólo lo decimos nosotros (que también) sino que el veredicto de la prensa mundial ha sido unánime: *Uncharted 4* es el juego a batir de cara a los próximos tiempos. ¿Quién lo conseguirá? Desde luego, es un reto al alcance de muy pocos. Rockstar podría ser uno de los candidatos, cuando anuncien por fin su nuevo juego (sea *Red Dead Redemption 2* o el que fuere). O podrían ser ellos mismos, con su anhelado *The Last of Us 2*. ¿Lo anunciarán en el E3? Desde luego, a mí no se me ocurre mejor manera de cerrar la conferencia de Sony de este año que anunciándolo, aunque sea con un breve "teaser" con el logo y poco más. Solo necesitaríamos saber que está en marcha para que nosotros, jugadores, siguiésemos con la ilusión por todo lo alto. Y aplaudiríamos casi más que el año pasado con los anuncios de *The Last Guardian, Shenmue III* y *FFVII: Remake.*

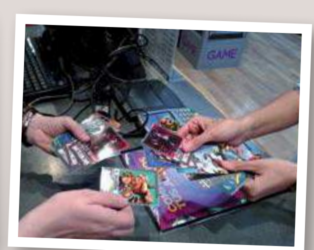
Y hablando de ferias, ¿qué os parece el panorama que tenemos este año en este sentido en nuestro país? El próximo mes de octubre tendremos no una, sino dos ferias. Entre el 6 y el 9 de octubre se celebrará la Barcelona Games World, que es lo que antaño conocíamos como Madrid Games Week, la feria de AEVI que este año se celebrará en la Ciudad Condal. Y pocas horas después de este anuncio se produjo otro no menos sorprendente: entre el 28 de octubre y el 1 de noviembre, IFEMA celebrará su propio evento, llamado Madrid Gaming Experience y que, al parecer, estará más centrado en el usuario. Veremos a ver cómo termina este "duelo de ferias" y ojalá tanto organizadores como asistentes queden satisfechos.

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... cerrar entrevistas, lograr completar la colección de cartas de *Battleborn* y disfrutar del mejor juego de PS4.



Philipp Weber de CD Projekt respondió nuestras preguntas sobre *The Witcher III* y *Blood and Wine.* El mes que viene, la entrevista.



Estuvimos cambiando cartas de *Battleborn* "repes" en distintas tiendas GAME. ¿Y tú? ¿Ya las tienes todas?



Rafa Aznar posa así de contento entre Ricky Cambier y Arne Meyer de Naughty Dog. *Uncharted 4* le ha encantado, como podréis ver en su sensacional análisis.

Lo que nos habéis dicho...

Entretenidos



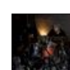
@Adri_noky
6 horas y media en autobús Madrid-Sevilla requerían una solución ¡Vuestro número 210 de Playmanía!

Antes, mejor



@lapersona189
@revisplaymania Esto es lo que más odio: los parches de lanzamiento. Son un asco. Antes esto no pasaba...

Guerreros



@Ariel Llopart
Que *Call of Duty Modern Warfare Remastered* no se pueda comprar por separado es para forzar la compra del nuevo: tienen miedo de *Battlefield 5.*

Del mundo mundial



@IVANius78
Que *Uncharted 4* sea una obra maestra no me extraña. Naughty Dog es el mejor estudio del mundo... Siempre sorprenden.

Por ahí van los tiros



Albert Roig Estivill
Los amantes del shooter en primera persona están de enhorabuena este mes: *Battleborn, Overwatch, Doom, Dead Island Collection...* Yo voy a pillarme sólo *Uncharted 4* y el *Shadow of the Beast* de la Store.

De manualidades



@bugsitogamer
Aquí está mi funda para el móvil personalizada de #Uncharted4 @revisplaymania @PlayStationES @Naughty_Dog.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #211



REPORTAJE



PÁGINA 20

La saga criminal de 2K Games volverá pronto de su retiro para hacernos viajar hasta la Nueva Orleans de 1968. Clay Lincoln, un veterano de Vietnam, se vengará de la mafia italiana erigiendo su propia familia.

COMPARATIVA



PÁGINA 62

Juegos de terror. Enfrentamos a los mayores exponentes de un género tan querido como el survival horror.

REPORTAJE



PÁGINA 70

Clásicos en PS Store. Gracias a la distribución digital, podemos disfrutar de sagas que hicieron historia.

PÁGINA 34

EN PORTADA

Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón

Naughty Dog se ha sacado de la chistera un diamante de incalculable valor, que da cuenta de lo potente que puede ser PS4.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 3 DE MAYO AL 16 DE JUNIO

La antesala del E3 va a ser de órdago, gracias a títulos como *Uncharted 4*, *Doom*, *Mirror's Edge Catalyst*, *Mutantes en Manhattan*, *Battleborn*, *Overwatch*... Os va a faltar el tiempo para jugar a todo.

3 DE MAYO MARTES
- Battleborn · PS4
- Coffin Dodgers · PS4
- Corridor Z · PS4 · PSVita
- KOI · PS4
- Push Me Pull You · PS4
- Ray Gigant · PSVita
- The Park · PS4
- TTR: World Tour · PS4

10 DE MAYO MARTES
- Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón · PS4

13 DE MAYO VIERNES
- Doom · PS4

17 DE MAYO MARTES
- Shadow of the Beast · PS4
- Valkyria Chronicles Remastered · PS4

20 DE MAYO VIERNES
- Homefront: The Revolution · PS4

24 DE MAYO MARTES
- Overwatch · PS4
- Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutantes en Manhattan · PS4 · PS3
- The Last Blade 2 · PS4 · PSVita

27 DE MAYO VIERNES
- Dungeons II · PS4
- Sherlock Holmes: The Devil's Daughter · PS4

31 DE MAYO MARTES
- Daydreamer: Awakened Edition · PS4
- Dead Island: Definitive Collection · PS4

03 DE JUNIO VIERNES
- Anima: Gate of Memories · PS4
- Carmageddon: Max Damage · PS4
- One Piece: Burning Blood · PS4 · PSVita

09 DE JUNIO JUEVES
- Mirror's Edge Catalyst · PS4

10 DE JUNIO VIERNES
- Atelier Sophie: The Alchemist of the Mysterious Book · PS4 · PSVita
- Guilty Gear Xrd -Revelator- · PS4

16 DE JUNIO JUEVES
- Valentino Rossi: The Game · PS4



Battleborn

Gearbox le ha dado un nuevo aire a los shooters multijugador combinando diversos géneros: beat'em up, rol, MOBA...

https://battleborn.com/es/

Novedad en página 38



Overwatch

Blizzard llenará el campo de batalla de los shooters con una pléyade de héroes, cada uno de su padre y de su madre.

http://eu.battle.net/overwatch/es/

Avance en página 88



Doom

Uno de los pioneros del shooter nos volverá a abrir las puertas del infierno para que lo convirtamos en una carnicería.

http://doom.com/es-es/

Reportaje en página 24

Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón

El primer juego de Naughty Dog para PS4 no ha defraudado: es una de esas experiencias que está prohibido pasar por alto.

https://www.playstation.com/

Novedad en página 34

■ El juego oficial del Mundial de Motociclismo no se llamará *MotoGP 16*, pero incluirá todos los pilotos de esta temporada y repasará lo mejor de los veinte años que lleva Valentino Rossi en el campeonato.

VALENTINO ROSSI: THE GAME | PS4 | MILESTONE | VELOCIDAD | 16 DE JUNIO

Milestone, a doctorarse en motociclismo

EL FABRICANTE ITALIANO HA PREPARADO EL JUEGO DE **MOTOGP** MÁS VASTO DE LA HISTORIA

Tras la pequeña decepción que fue *MotoGP 15*, Milestone se ha puesto las pilas y su sucesor, *Valentino Rossi: The Game*, promete dejar más que satisfechos a los aficionados a las motos con una genial mezcla de presente y pasado. Por un lado, se incluirán todos los pilotos de MotoGP, Moto2 y Moto3 de 2016, junto con los dieciocho circuitos del campeonato.

Por otro lado, usando a Rossi como hilo conductor, habrá contenidos de todas y cada una de las últimas veinte temporadas del campeonato: la categoría de 125 cc de 1996-1997, la de 250 cc de 1998-1999, la de 500 cc de 2000-2001 y la de MotoGP de 2002 a 2016. Será gloria para nostálgicos, pues podremos correr con Casey Stoner, Sete Gibernau, Max Biaggi, Emilio Alzamora...

El juego será un "tres en uno", pues no sólo habrá motos de circuito, sino también dirt track y coches de rallies, para cubrir otras disciplinas en las que Rossi ha hecho sus pinitos. Dicha polivalencia hará que el juego sea tan variado como vasto en contenidos, pues estas disciplinas estarán integradas en el renovado modo Trayectoria, que contará con un sistema de progresión de habilidades. Como si de un juego de rol se tratara, nuestro álter ego irá mejorando la frenada, la toma de curvas, la habilidad en lluvia... Y por si fuera poco, se ha introducido otra característica: la fatiga durante las carreras, que hará que sea más fácil cometer errores en los desenlaces.

Será el primer MotoGP hecho expresamente para PS4, una consola que albergará en exclusiva una competición online con jugosos premios. ¿La cita? En junio.

■ Valentino Rossi es el segundo mito con el que Milestone ha trabajado este año. Sébastien Loeb tuvo su juego en enero.





El Ranch que Valentino Rossi tiene en Tavullia será el centro neurálgico del modo Trayectoria, en el que seremos parte de la VR46 Riders Academy.





Habrá cinco pistas históricas: Assen (antes de su remodelación), Estoril, Laguna Seca, Donington y Welkom.



Habrá pruebas con coches, como conducir a contrarreloj por pistas llenas de obstáculos o encadenar derrapes.







Una edición "cum laude"

No es habitual en las sagas anuales de velocidad, pero *Valentino Rossi: The Game* tendrá una edición coleccionista. Por 119,95 euros, dentro de una caja especial, se incluirán el juego, una carátula metálica, el pase de temporada (habrá seis DLC), una gorra, una bandera, dos pósters con firma digital y un brazalete. Será exclusiva de PlayStation 4.



En Italia, habrá también una edición especial de PS4 decorada con un vinilo con el número 46.







SUBEN

RATCHET & CLANK

Este dúo galáctico, todo un referente en los tiempos de PS2, ha vuelto por todo lo alto con un "remake-reboot" que ha sido un éxito de crítica y público (es el juego más rápidamente vendido de la saga durante su periodo de lanzamiento) y que además cuenta con una exitosa peli en los cines.

NAUGHTY DOG

El estudio californiano vuelve a superarse a sí mismo y se ha sacado de la chistera *Uncharted 4*, la mejor aventura de todo el catálogo de PS4. Ahora sólo falta que anuncien *The Last of Us 2* en el E3 para que volvamos a caer rendidos a sus pies.

LOS "REINICIOS" Y "REMAKES"

Ratchet & Clank, Doom, Mirror´s Edge: Catalyst, Shadow of the Beast... Si tienes curiosidad por ver cómo lucen algunos clásicos (y otros no tan clásicos) puestos al día gracias a la potencia de PS4, tienes buenos ejemplos donde elegir.

BAJAN

GAMELOFT CIERRA SU ESTUDIO DE VALENCIA

Hace unas semanas, Gameloft cerró el estudio que tenía en Valencia y despidió a sus 18 trabajadores. Este cierre se suma a otros en distintos lugares (como Tokio o Seattle) como parte de un ambicioso plan de reestructuración que ya ha dejado en la calle a cerca de 850 empleados en total.

FALTA DE RESPETO ENTRE COLEGAS

Al ver el trailer de presentación de *Call of Duty: Infinite Warfare*, varios empleados de DICE (los de *Battlefield*) se burlaron de él en Twitter de una forma bastante poco elegante. Eso sí, al día siguiente se retractaron y pidieron disculpas. Hay que respetar el trabajo de los demás.

RETRASOS Y MÁS RETRASOS

Y en el capítulo de retrasos de este mes, tenemos *Mirror's Edge* que se va al 9 de junio (por eso su análisis en la revista se está haciendo de rogar); *Ark: Survival Evolved* que saldrá a finales de año (eso sí... ¡van a incluir 100 tipos de dinosaurios!); y *Assetto Corsa*, cuyos motores no arrancarán hasta el 26 de agosto.



PlayStation Plus

UNCHARTED 4 El Desenlace del Ladrón



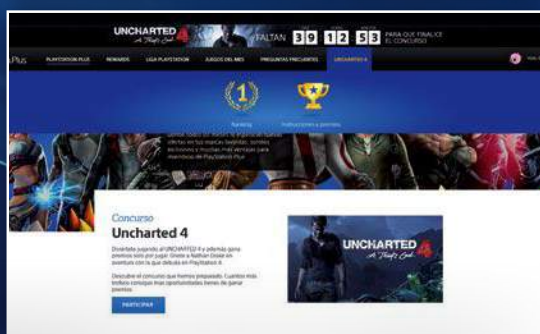
En la web de PlayStation Plus encontrarás toda la información del reto Cazador de Tesoros.



Además del viaje a la feria Gamescom, puedes ganar muchos más premios.



¿Quieres viajar por la cara a la Gamescom? Pues con PlayStation Plus y *Uncharted 4* puedes conseguirlo.





Participar es tan fácil como introducir tu email: ¡no te lo pienses!

PLAYSTATION PLUS Y *UNCHARTED 4* TE LLEVAN A LA GAMESCOM

Convertirse en Cazador de Trofeos con *Uncharted 4* tiene premio

PLAYSTATION PLUS / UNCHARTED 4 | CONCURSO | PS4 | DEL 10 AL 20 DE MAYO

"Cazador de Trofeos Uncharted 4" es el nombre de la nueva competición de PlayStation Plus, que consiste en una competición en la que podemos participar todos los miembros de PS Plus. El objetivo es conseguir el mayor número de trofeos posibles de *Uncharted 4*, desde el día en el que el juego se pone a la venta, el 10 de mayo, hasta el 20 de mayo. El jugador con más trofeos, o el primero que se alce con el Trofeo Platino, es decir, el que consiga el 100% de los trofeos de *Uncharted 4*, ganará un viaje para dos personas, incluido vuelo, hotel y comidas, a la feria más importante de videojuegos de Europa "Gamescom" que este año será del 17 al 21 de agosto. Podemos ir consultando nuestra evolución en un ránking online disponible en la web **playstationplus.es**.

Basta con ir al apartado de *Uncharted 4* e introducir nuestro usuario de PSN para que se actualicen los trofeos y descubrir en qué puesto estamos en ese momento. Pero si vemos que vamos mal, tampoco tenemos que rendirnos, ya que los clasificados del puesto 2º al 50º también ganarán diferentes premios como packs de merchandise de *Uncharted* más juegos para PS4. Y lo mejor de todo es que este no será el único torneo de Cazador de Trofeos, PlayStation España pretende repetir esta iniciativa cada mes con nuevos lanzamientos y nuevos premios, así que atentos a la web de PlayStation Plus.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

DATOS BÁSICOS DEL EVENTO CAZADOR DE TROFEOS

¿QUIÉN PUEDE PARTICIPAR?
Cualquier miembro de PlayStation Plus con *Uncharted 4* y con ganas de viajar.

¿EN QUÉ CONSISTE?
En obtener el mayor número posible de trofeos de *Uncharted 4*, del 10 al 20 de mayo.

¿CUÁLES SON LOS PREMIOS?
El primer clasificado ganará una viaje a la Gamescom y los 49 siguientes diversos premios.

¿CÓMO COMPRUEBO MI POSICIÓN?
En la web playstationplus.es con tu ID PlayStation.

ANIMA: GATE OF MEMORIES | PS4 | BADLAND GAMES | 3 DE JUNIO

Un videojuego con alma de juego de rol de tablero

Anima: Gate of Memories, un RPG en tercera persona firmado por el estudio español Anima Project, llegará a PS4 en junio, y lo hará en formato físico, gracias a Badland Indie. Protagonizado por dos personajes que librarán una guerra en las sombras, el juego combinará acción, investigación y puzles, con la posibilidad de desarrollar diferentes habilidades y tomar ciertas decisiones.



La edición coleccionista incluirá un libro de arte conceptual, la BSO, una figura y un juego de cartas.



Arcade Land está pensado para divertir a todo tipo de jugadores, incluso a los que tienen problemas de movilidad.

ARCADE LAND | PS4 | KOTH STUDIO / HELPING | 2016

Con parálisis cerebral también se puede jugar

Koth Studio y la agencia de marketing social Helping, con la ayuda de la Obra Social La Caixa y Sony España, están trabajando en *Arcade Land*, un juego para PS4 que podrán disfrutar usuarios de todas las edades y, lo que es más importante, incluso personas con parálisis cerebral. Estos jugadores con movilidad reducida podrán aprovecharse de PlayStation Camera, de manera que tendrán que realizar determinados movimientos de tronco y de cabeza para controlar el juego, lo que les ayudará además a ejercitar su movilidad gruesa. En ese sentido, en el desarrollo, han intervenido fisioterapeutas especializados en neurología. Y los jugadores que no tengan problemas físicos podrán jugar con el Dual Shock 4 como de costumbre. Enmarcado en el programa PlayStation Talents, *Arcade Land*, que se podrá descargar de PS Store por 9,99 €, ofrecerá un total de seis minijuegos tridimensionales, inspirados en clásicos arcade, como *Pac-Man*, *Pong* o *Snake*, que contarán con niveles de dificultad ascendentes. Es de agradecer que los videojuegos no sólo se preocupen por divertir al público generalista, sino también a usuarios con problemas físicos.



El juego forma parte de PlayStation Talents, el programa para fomentar el desarrollo en España.



Los minijuegos son reimaginaciones de clásicos tan sencillos como adictivos: *Pac-Man*, *Pong*...

EN POCAS PALABRAS

MONOPATÍN CORPÓREO

OLLI OLLI, EN FÍSICO Y A DOS RUEDAS

Badland Games acaba de anunciar que, a principios de verano, se pondrá a la venta *Olli Olli: Epic Combo Edition*, **un pack físico, exclusivo de PS4**, que incluirá las dos entregas de este genial arcade de skate.

TITANFALL 2, EN CIERNES

LLUVIA DE TITANES EN PLAYSTATION 4

Hace unas semanas, Respawn Entertainment mostró, al fin, un primer "teaser" de ***Titanfall 2***, la secuela del shooter que sólo salió para Xbox One, 360 y PC en 2014. En esta ocasión, los usuarios de PS4 sí que podrán disfrutar del título, que tendrá tanto modo online como campaña (el primero no tenía, lo que le valió muchas críticas). **El 12 de junio, se dejará ver en el evento de EA previo al E3.** En él, podremos manejar gigantescos robots que sembrarán el caos entre las filas enemigas.



A CARGO DE RESPAWN

EA ANUNCIA OTRA GUERRA GALÁCTICA

Y *Titanfall 2* no es el único juego en el que está trabajando **Respawn**. EA acaba de anunciar que un segundo equipo del estudio está **desarrollando un juego de acción de "Star Wars"** en tercera persona, que se suma al que está haciendo Visceral.

SEIS HISTORIAS INÉDITAS

LEGO STAR WARS, A LO DESCONOCIDO

Warner ha anunciado que ***LEGO Star Wars: El despertar de la Fuerza* incluirá seis historias no vistas en la película.** Así pues, veremos a Han Solo y Chewbacca capturando a los Rathtars, a Poe rescatando al almirante Ackbar... ¡Y sabremos cómo consiguió su brazo rojo C-3PO!



VUELVE *ZOMBIE VIKINGS*

VIKINGOS MUERTOS Y MUY TANGIBLES

Zombie Vikings, que salió hace unos meses en formato digital, cuenta ya con una versión en **formato físico, subtitulada como *Ragnarok Edition*.** Se trata de un beat'em up de perspectiva lateral, con multijugador cooperativo para cuatro personas.

PARA EL 12 DE JULIO

EL REGRESO DE LOS CAZAFANTASMAS

Aprovechando el lanzamiento de la nueva película de la saga, **Activision lanzará un nuevo juego de "Cazafantasmas" el próximo 12 de julio.** Será un título de acción con cooperativo para cuatro personas y perspectiva cenital, en la línea de shooters como *Alienation* o *Helldivers.*



ARAGAMI, EN OTOÑO

UN NINJA CON MUY BUENA SOMBRA

En otoño, PS4 recibirá *Aragami*, una **aventura de sigilo protagonizada por un ninja** con poderes sobrenaturales que deberá moverse por las sombras, evitando a las patrullas de guardias. Sus responsables son Lince Works, un estudio español que está poniendo un gran énfasis en la luz y en la dirección artística.

DEL 6 AL 9 DE OCTUBRE

UNA FERIA PARA BARCELONA

Entre el **6 y el 9 de octubre, se celebrará la Barcelona Games World**, una feria de videojuegos que **sustituirá a la Madrid Games Week** y en la que se podrán probar los lanzamientos del próximo otoño. La capital organizará un evento alternativo, la **Madrid Gaming Experience, entre el 28 de octubre y el 1 de noviembre**, que estará enfocado exclusivamente al público.



El estudio Infinity Ward retoma las riendas de *Call of Duty* en su primer desarrollo de tres años.

La ambientación espacial será la seña de identidad del juego. ¿Cuántos planetas visitaremos?

Play Manía ¡Primeras imágenes!

Modern Warfare Remastered tendrá mejoras en la resolución, la iluminación, las texturas...

CoD lleva la guerra al Sistema Solar

COD: INFINITE WARFARE | PS4 | ACTIVISION | 4 DE NOVIEMBRE

Como todos los años por estas fechas, Activision ha anunciado la entrega anual de *Call of Duty*, que, en esta ocasión, se titulará *Infinite Warfare* y tendrá una ambientación más futurista que nunca. Desmarcándose de todo lo visto hasta ahora, el juego nos mostrará una historia de guerra clásica... a lo largo y ancho del Sistema Solar. En la campaña, encarnaremos al capitán de una nave de guerra que deberá tomar el mando contra un implacable enemigo, con nuevas armas, habilidades y vehículos aéreos. Cómo no, habrá multijugador competitivo y también modo Zombis con cooperativo.
Si adquirimos la edición Legacy o la Digital Deluxe, podremos descargarnos una remasterización de *Modern Warfare*, la entrega que sentó las bases de lo que es la saga hoy en día. Dicha version, que no se venderá por separado, al menos por ahora, incluirá la campaña y diez mapas multijugador.



Los combates recordarán a los de RPG como *The Witcher 3* y *Bound by Flame*, pero con presencia de armas de fuego.

Las relaciones con las diferentes facciones que habrá en el planeta Marte serán clave en el juego. Según las decisiones que tomemos, nos apoyarán o nos pondrán la cruz.



THE TECHNOMANCER | PS4 | SPIDERS | 21 DE JUNIO

Cyberpunk rolero en territorio marciano

The Technomancer, el nuevo juego de Spiders, el estudio creador de *Bound by Flame*, tiene ya fecha de salida. Será el 21 de junio cuando podamos disfrutar de este RPG, protagonizado por un guerrero con implantes cibernéticos. La ambientación será uno de los puntos fuertes de la aventura, pues viajaremos hasta Marte, donde se librará una guerra por el control del agua, con fuertes dosis de cyberpunk.
Inicialmente, el desarrollo será bastante lineal, pero, conforme avancemos, podremos explorar libremente y revisitar áreas previas. Las misiones se podrán acometer con sigilo, por la fuerza o por la vía diplomática, con diálogos en los que podremos tomar decisiones que influirán en nuestra relación con las cuatro facciones que habrá. Por ejemplo, podremos decidir si drenar el agua de los enemigos o perdonarles la vida.



El canal oficial de PlayStation España en YouTube nos sorprende con Conexión PlayStation.

En Conexión PlayStation los youtubers Toniemcee y Byviruzz nos hablan de la actualidad Play.

Tu canal de Youtube dedicado a PlayStation

Conexión PlayStation

Desde finales de septiembre, el canal oficial de YouTube de PlayStation España tiene un espacio muy especial, directamente enfocado al jugador y que va un paso más allá de lo que ofrecen los típicos canales oficiales, que suelen limitarse a mostrar gameplays, tráilers o anuncios. Conexión PlayStation cuenta con contenido propio y con dos conocidos youtubers, Toniemcee y Byviruzz, como caras visibles y conductores de las distintas secciones y espacios de los que se compone este divertido espacio.

Conexión PlayStation ofrece entretenimiento e información a partes iguales, con secciones como Gameplays comentados con el particular estilo de Toniemcee y Byviruzz; PlayStation Update, un repaso semanal a las novedades más importantes de los últimos siete días y una sección dedicada a las actualización de PlayStation Plus en el que los youtubers repasan los juegos mensuales y todas los beneficios y novedades del servicio. Y eso sin olvidarse de repasar la actualidad de Liga Oficial PlayStation, torneos, eventos…

TONIEMCEE Y BYVIRUZZ. Son dos de los youtubers más importante de nuestro país y ponen su particular y divertido estilo al servicio de los mejores contenidos PlayStation.

Por supuesto, Conexión PlayStation incluye especiales con motivos de ferias, presentaciones y todo tipo de eventos nacionales e internacionales, a lo que, como medio oficial, tienen acceso antes que nadie. Y no faltan los TOPS, con todo tipo de rankings, curiosidades y hasta tomas falsas de los programas.

Desde que este espacio audiovisual se integró en el canal oficial de YouTube de PlayStation España ya se han subido cerca de 100 vídeos, todos con un tono desenfadado y muy divertido, acorde con el usuario habitual de Youtube, un medio que ya aloja a cerca del 70% de las búsquedas que se realizan en Internet. En palabras de José Miguel de la Puente, Responsable de medios propios de PlayStation España: "Para nosotros el jugador es lo más importante, y por eso estamos poniendo más esfuerzo que nunca en mejorar la experiencia que tienen en todos nuestros canales oficiales. En definitiva, queremos hablar el mismo idioma que hablan los consumidores en YouTube." En vista de los resultados parece que lo están consiguiendo. ¿Le habéis echado ya un vistazo a Conexión PlayStation?

¿Qué pasa con...

... *Dishonored 2*?
Pues que saldrá el 11 de noviembre y se presentará en el E3, pero ya nos han confirmado que contará con un reparto de lujo, con voces como Vincent D'Onofrio (Wilson Fisk en "Daredevil"), Rosario Dawson ("Daredevil", "Sin City"), Pedro Pascall (Oberyn Martell en "Juego de Tronos")...

... la fecha de salida de *Mighty No.9*?
El 24 de junio se pondrá a la venta la última creación de Keiji Inafune. Esperemos que esta fecha sea, por fin, la definitiva. El desarrollo ha sido todo un parto...



...el futuro de *Tekken X Street Fighter*?
Pues que no pinta muy bien... Anunciado en 2010, este "crossover" de lucha que enfrentará a personajes de *Tekken* y *SF,* con un enfoque basado en la serie *Tekken* detiene su desarrollo hasta nueva orden. Con *SFV* en la tiendas y *Tekken 7* en el horizonte, no lo ven claro...

... la continuidad de la serie *Dragon Age*?
Todo parece indicar que el siguiente proyecto de BioWare tras *Mass Effect: Andromeda* será un *Dragon Age*. El productor ejecutivo de la saga, Mark Darrah, deja enigmáticos tweets al respecto...

... *Persona 5*?
El 15 de septiembre saldrá en Japón para PS4 y PS3. Atlus ha confirmado que *P5* estará en el E3, así que suponemos que allí harán el anuncio de cara a occidente.

... *Ark: Survival Evolved*?
Este prometedor juego de supervivencia y acción entre dinosaurios se retrasa hasta fin de año. Quieren meter más contenido.



El Starter Pack incluye, por supuesto, el juego, las piezas necesarias para construir el portal, las figuras de Batman, Gandalf y SuperCool, y el LEGO Toy Pad para trasladarlas a la partida.

LEGO DIMENSIONS | PS4 | WARNER | SEPTIEMBRE

Los juguetes de LEGO llegan a un nuevo nivel

Warner confirma el lanzamiento en España de *LEGO Dimensions*, el equivalente en piezas LEGO a propuestas como *Disney Infinity*.

A finales del año pasado, Warner lanzó en Estados unidos y en muchos países europeos *LEGO Dimensions*, un juego al más puro estilo *Skylanders* o *Disney Infinity*, que unía la experiencia de un videojuego a los juguetes de construcción. Por suerte, Warner acaba de anuncia que finalmente *LEGO Dimensions* sí se pondrá la venta en España. Lo hará en septiembre y, aunque no se han confirmado los packs que acompañarán al lanzamiento, os podemos asegurar que serán muchos y variados, como podéis ver en estas mismas páginas. Tampoco se han confirmado los precios, aunque si tenemos en cuenta los cifras que se manejan en otros países europeos, estamos hablando de unos 100 euros para el Starter Pack (con el portal, el juego y cuatro figuras) y de entre 15 y 30 euros para los packs de expansión. *LEGO Dimensions* será una aventura al estilo de los juegos *LEGO* que venimos disfrutando en los últimos años, una divertida mezcla de acción, plataformas y puzzles apta para todos los públicos, aliñada con el innegable encanto de franquicias como Los Simpsons, El Señor de los Anillos, DC Comics, Dr. Who, Jurassic World, Regreso al Futuro, Los Cazafantasmas... Lo bueno es que gracias al portal, llamado LEGO Toy Pad, podremos poner en acción hasta siete figuras pertenecientes a cualquier franquicia y experimentar sus distintas habilidades. No sé a vosotros, pero a nosotros sólo ver las figuras (algunas se pueden montar de varias maneras), ya nos pone los dientes largos...

Packs de equipos

Estas cajas están centradas en aportar elementos extra con los que jugar. Cuentan con dos figuras que se complementan, pero cada una con sus propias habilidades, además de un vehículo clásico de la saga a la que pertenece y un artilugio extra que se podrán transformar para obtener nuevos poderes. EL precio rondará los 25 euros.



Scooby Doo y su inseparable Shaggy intentarán resolver los misterios de *LEGO Dimensions.*

Owen y el guardia de contención tendrán habilidades de lucha e investigación.



Packs diversión

Estos packs son los más básicos de todos los disponibles. Contienen una figura y un vehículo, listos para añadirse a nuestro juego. Con ellos obtendremos nuevas habilidades en función del personaje elegido. Ya hay muchísimos disponibles, aunque falta por confirmar cuáles se pondrán aquí a la venta en septiembre. Costarán sobre los 15 €.

■ El policía bipolar de "LEGO The Movie" llegará en su versión Poli Malo listo para restaurar el orden.

■ La gatita más azucarada de LEGO The Movie sorprenderá con su genio y sus transformaciones.

■ Los Cazafantasmas también tendrán sitio en este juego con sus personajes más destacados.

■ El estilo de juego será similar a lo visto en otros títulos de LEGO: acción, plataformas, construir, destruir, puzles, grandes adversarios...

Toda la esencia de los juegos de LEGO con franquicias nunca vistas hasta ahora. Doctor Who, Portal, Cazafantasmas...

Packs de niveles

Si el contenido de *LEGO Dimensions* se nos queda pequeño, siempre podremos ampliar la experiencia con estos packs, con los que tendremos un nivel nuevo para explorar con múltiples misiones y, además, una figura, un vehículo y un objeto. Costarán sobre los 30 €.

■ La pareja más loca del universo DC añadirá vehículos para tierra y aire y las armas más peculiares.

■ Homer, después de probar los chiles el Jefe Wiggun, tendrá que resolver los acertijos del Coyote.

■ Un mensaje del futuro Doctor llega a la Tardis, quien tendrá que reescribir los acontecimientos.

■ Marty regresa a 1950. Tras un experimento fallido, tendrá que descubrir cómo volver a casa.



ENTREVISTA A...
LUISA BIXIO
VICEPRESIDENTA DE MILESTONE

"Desde 2017, nuestros títulos usarán Unreal"

Hablamos con una de las máximas responsables de Milestone, la compañía más prolífica en el género de la velocidad en los últimos años: *MotoGP*, *MXGP*, *SBK*, *Ride*, *WRC*, Sébastien Loeb...

Milestone es, por delante de Codemasters, la compañía que más juegos de velocidad lanza por año, sobre todo de motociclismo, un subgénero que casi nadie más práctica hoy en día. Aprovechando el reciente lanzamiento de *Sébastien Loeb Rally Evo* y *MXGP 2*, así como la cercanía de *Valentino Rossi: The Game* y *Ducati 90th Anniversary: The Official Videogame*, le preguntamos a su vicepresidenta, Luisa Bixio, por los métodos de trabajo de la compañía y por lo que cabe esperar de ella en el medio plazo.

Ahora mismo, Milestone es la compañía de videojuegos más grande de Italia. ¿Cuál es el estado de la industria en vuestro país y cómo ves el futuro?

En Italia, la industria del videojuego ha experimentado un interesante crecimiento, pero la vertiente del desarrollo todavía está atrasada. No ha habido ayudas gubernamentales y las grandes editoras, si no se considera Ubisoft, nunca han invertido aquí. En mi honesta opinión, con la introducción de nuevos motores gráficos más accesibles y una distribución digital fuerte, hay una oportunidad para explorar nuevas oportunidades, incluso para los estudios pequeños que tengan buenas ideas.

Milestone es, seguramente, el estudio más prolífico del género de la velocidad. Sólo en la primera mitad de 2016, han llegado (o van a llegar) la friolera de cuatro títulos. ¿Con cuánta gente contáis y cómo están estructurados los equipos? ¿Cómo ha sido la evolución de la compañía en estos años?

El equipo interno de Milestone tiene más de 170 empleados, así como 1.000 subcontratados. La compañía ha doblado sus recursos de desarrollo en los últimos cuatro años y, ahora, estamos afrontando un gran cambio, porque estamos planeando usar un nuevo motor que verá la mayoría de sus proyectos en 2017.

***Sébastien Loeb Rally Evo* era la segunda IP de vuestra propiedad, tras *Ride*. ¿Qué implica eso, en términos creativos o de ventanas de lanzamiento?**

En términos de creatividad, trabajar sobre una IP propia, sin basarse en un campeonato real, ha sido un desafío electrizante. No hay restricciones o estructuras obligadas, lo cual es muy motivador a la hora de diseñar.

En el último año, habéis trabajado codo con codo con dos leyendas del motor como Sébastien Loeb y Valentino Rossi, lo que imagino que es un privilegio para un estudio enfocado a las carreras. ¿Cómo ha sido la experiencia y qué similitudes y diferencias hay entre ambos pilotos?

> ***Valentino Rossi: The Game*** **es un producto especial para Milestone, no sólo porque se inspire en un gran campeón, sino porque es la experiencia de MotoGP más grande que se haya hecho.**

Trabajar con Sébastien Loeb y Valentino Rossi ha sido fantástico para el equipo de Milestone. Los dos son apasionados de los videojuegos y han trabajado de forma cercana con nuestro equipo, dando consejos, probando betas y aportándonos su interesante comparación entre lo real y lo virtual. Esto nos ha permitido lograr una experiencia más inmersiva para los jugadores.

En los últimos años, Milestone ha poseído la licencia de tres competiciones de motociclismo: Superbikes, MXGP y MotoGP. ¿Hay alguna diferencia en la aproximación a esas licencias y en el tratamiento?

Por supuesto. Son tres campeonatos con diferentes enfoques y trabajamos cerca de los licenciatarios. Tenemos un gran respeto por Dorna y Youthstream, que apoyan nuestros títulos de la mejor manera posible.

¿Cómo es el proceso para obtener esas licencias o la del Mundial de Rallies? ¿Es el estudio quien habla directamente con la organización que gestiona la marca, como Dorna o la FIA, o hay algún intermediario, como Bandai Namco o BigBen Interactive?

Milestone mantiene siempre una relación directa con el licenciatario, tanto contractualmente como en la relación personal.

¿Cómo son esos contratos, en términos de presupuesto o de duración?

Normalmente, trabajamos con acuerdos de larga duración, y el presupuesto puede variar dependiendo del contenido de la licencia. El contrato más común contempla unos ingresos por derechos de autor.

En el caso de *MXGP*, ¿por qué no se incluye la temporada en curso? Por ejemplo, *MXGP*

2 incluye los pilotos y los circuitos de 2015, pese a que el juego se lanzó cuando la temporada 2016 ya había empezado.

Hacer un juego lleva su tiempo. Cuando es posible, siempre intentamos trabajar sobre el año en curso, pero lanzar un producto en marzo-abril es realmente complicado de cara a obtener a tiempo toda la información y todas las referencias, como diseños o modelos de motos.

Este año, la saga *MotoGP* se ha convertido, temporalmente, en *Valentino Rossi: The Game*. ¿Cómo de especial es el juego, considerando que el "Doctor" es italiano, como el estudio? Sabiendo que, para mucha gente, él es MotoGP (o, al menos, ven las carreras sólo por él), ¿sentís que las ventas podrían ser mayores esta temporada, sobre todo en países como Italia y España, donde es muy querido?

Valentino Rossi: The Game es un producto especial para Milestone, por supuesto. No es sólo porque Valentino es un gran y reconocido campeón que representa MotoGP, sino también porque ésta es la experiencia de MotoGP más grande que se haya hecho. Se incluyen los veinte años de trayectoria de Valentino, y eso significa historia de MotoGP al mismo tiempo, junto con el campeonato de 2016, los eventos reales de 2015 o el renovado modo Carrera. Además, por primera vez en un mismo juego, hay más disciplinas de motor, como rally, derrapes y dirt track. Como en la vida real, eso es fundamental para coger experiencia y crecer en tu carrera.

¿Cómo se produjo el acercamiento a Valentino Rossi y cuál fue su reacción cuando supo que queríais hacer un juego basado en su trayectoria?

Valentino Rossi siempre ha amado la saga *MotoGP* y, en los últimos años, había colaborado con el equipo durante los desarrollos. La alianza ha sido natural: siempre ha estado muy abierto y disponible para mejorar y analizar el juego de cara a hacerlo el mejor.

¿Cómo de difícil ha sido recopilar todo el material usado por Rossi durante su trayectoria, incluyendo los diseños especiales que sólo empleó en una carrera?

Ha sido muy difícil, pero, gracias a la experiencia de nuestros diseñadores, a la ayuda de Dorna y al equipo VR46, lo hemos logrado.

También habéis estado muy cerca de los jóvenes talentos de la VR46 Riders Academy. ¿Qué apreciaciones habéis obtenido de ellos de cara a mejorar el juego?

Hemos tenido mucha retroalimentación. Estos jóvenes pilotos sienten una pasión increíble tanto por las motos como por los videojuegos y han sido una valiosa fuente de consejos e información.

***Valentino Rossi: The Game* es el juego más grande de MotoGP que se haya hecho, no sólo por el contenido del campeonato en sí, sino por el Ranch y los eventos con coches. ¿Cómo de difícil ha sido crear ese "3x1"?**

No ha sido fácil, teniendo en cuenta que hemos recreado el campeonato actual a contrarreloj. Por primera vez, hemos implementado físicas y nuevos modos en el mismo juego, con múltiples aproximaciones técnicas.

¿Estáis en contacto con las marcas para recrear el sonido o el manejo de las motos?

Por supuesto. Tenemos equipos internos dedicados, con la ayuda de Dorna, a ir a los circuitos a grabar y recoger sonidos de las motos.

¿Y cuál es el proceso para los circuitos?

Como con las motos, el primer paso es una colección de imágenes y vídeos. Dorna ofrece un gran apoyo. Luego, el departamento gráfico reproduce los trazados y sus entornos.

Con *Valentino Rossi: The Game*, parece que vais a promover los contenidos descargables más que nunca, con un pase de temporada. El primer DLC incluirá los eventos reales de 2015, pero, ¿qué hay de los otros? ¿Podemos esperar más pilotos y circuitos clásicos?

Tenemos previstos seis DLC para apoyar el juego. Anunciaremos más detalles en las próximas semanas. No puedo ahondar más aún.

¿Y qué hay de la Liga PlayStation que vais a organizar? ¿Contáis con apoyo de Dorna para dar regalos especiales?

Tras la experiencia del año pasado, hemos incluido otra vez ese modo, especial para suscriptores de PS Plus. Estos días estamos acabando de definir la competición y los premios, que serán muy interesantes. Tanto Dorna como Sony colaborarán con nosotros.

Como crítica constructiva, muchos pensamos que vuestros juegos podrían ser mejores si os centrarais en menos proyectos simultáneos, sobre todo en materia de gráficos o de fallos. Por ejemplo, lanzar tres juegos en sólo seis meses es muchísimo, en comparación con otras compañías AAA. ¿Qué podemos esperar para el futuro? ¿Tenéis pensado renovar vuestra tecnología para próximos lanzamientos?

Por supuesto. Hace ya más de un año que empezamos a trabajar con Unreal Engine. El departamento de investigación y desarrollo está ajustándolo a nuestras necesidades y, desde 2017, nuestros títulos estarán basados en él. Lo que hemos visto hasta ahora es impresionante.

Para acabar, una pequeña sugerencia. ¿Habéis considerado la opción de incluir un modo online cooperativo? Codemasters lo hizo con *Fórmula 1* y fue un auténtico éxito.

Lo tendremos en cuenta. Siempre escuchamos las opiniones de los jugadores. Tenemos una comunidad fuerte y, ahora mismo, estamos tratando de incluir todas las peticiones posibles. ¿Podría la vuestra ser la próxima?



» UNO DE LOS GRANDES REFERENTES DE LA VELOCIDAD VIRTUAL

Fundada en 1994 con el nombre de Graffiti, Milestone tiene su sede en Milán y, aunque cuenta con algunas curiosidades en su trayectoria (como un puzle, un juego de mechas y una adaptación de un programa italiano de televisión), ha estado siempre muy enfocada al género de las carreras. Inicialmente, sólo programaba para ordenadores (*Screamer* y los primeros *SBK*).

Desde la generación de PS2, la compañía dio el salto a los desarrollos para consolas (*S.C.A.R.*, *Evolution GT*) y, con los años, se ha ido afianzando, apostando por diversos campeonatos, algunos de segunda línea (Superbikes, Superstars V8 o el Mundial de Motocross) y otros realmente mediáticos (MotoGP y WRC). Los gráficos no siempre han acompañado, pero el control de "simcade" de sus juegos no defrauda prácticamente nunca.



■ SBK, MotoGP, MXGP y Ride. Las motos tienen cada vez menos presencia en los videojuegos, pero Milestone las ha mantenido vivas con carreras de todos los colores.



■ *WRC* y *Sébastien Loeb Rally Evo.* Milestone firmó cuatro entregas oficiales del Mundial de Rallies y, luego, hizo un homenaje a la mayor leyenda de la especialidad.



■ Automovilismo. Las carreras de coches al uso tampoco han faltado en Milestone: *Superstars V8 Racing*, *S.C.A.R.*, *Evolution GT*, *Screamer*... La experiencia es un grado.







UN CAMPAMENTO DE VERANO PARA FANS DE LOS VIDEOJUEGOS



¿Te gustaría aprender a crear videojuegos?

PlayStation España pone en marcha un Campus destinado a todos los fans de los videojuegos que quieran vivir una experiencia única. Podrán desde participar en el diseño de un juego a desarrollar nuevas habilidades, hacer deporte y ganar fantásticos premios.

Si tienes entre 13 y 14 años y eres un apasionado de los videojuegos, PlayStation Talents Campus te interesa. Se trata del primer campamento de verano orientado a videojuegos, habilidades y deportes y lo ha puesto en marcha PlayStation España en colaboración con YPD (Young Potential Development), una metodología de enseñanza que ayuda al alumno descubrir su talento en base al fomento del espíritu emprendedor y al desarrollo de habilidades clave para la persona, como comunicación, liderazgo o creatividad. Las plazas están limitadas a 60 participantes, que durante 10 días aprenderán las bases para desarrollar videojuegos con el asesoramiento de expertos mundiales, al mismo tiempo que realizarán actividades deportivas y desarrollarán habilidades personales.

El PlayStation Campus tendrá lugar en la Universidad Europea de Madrid (Villaviciosa de Odón), donde del 1 al de 10 de julio los 60 elegidos convivirán divididos en cuatro casas, cada una representando una competencia distinta (Energía, Creatividad, Comunicación y Liderazgo). El contenido y metodología del programa será el mismo para todos, pero cambiará la personalidad de cada casa según los participantes. Cada casa contará con un capitán en exclusiva que trabajará con los alumnos y les ayudará a desarrollar un proyecto final, que los participantes presentarán el último día a sus familiares y a un grupo de empresarios. Además, podrán optar a importantes premios.

LO QUE DEBES SABER...

- **QUIÉN:** 60 jóvenes de 13 y 14 años
- **CUÁNDO:** del 1 al 10 de julio de 2016, inclusive
- **DÓNDE:** Campus de la Universidad Europea de Madrid, Villaviciosa de Odón (Madrid).
- **FECHA TOPE DE INSCRIPCIÓN:** 30 de mayo.
- **PRECIO:** 1.500 € IVA incluido.
- **¿QUÉ INCLUYE?:** Campus desarrollado con la metodología Young Potential Development (YPD) en formato residencial, en régimen de pensión completa en la Residencia Leonardo Da Vinci del Campus de la UEM, así como todo el material y actividades.

El plazo de inscripción termina el 30 mayo, pero para poder inscribirse va a ser necesario que los interesados paséis una prueba inicial, que consiste en enviar un vídeo explicando porqué creéis que deberíais estar en PlayStation Campus… Los aspirantes seleccionados deberán enviar la ficha de inscripción (que se puede descargar de la web http://www.playstationtalents.es/ps-campus) y realizar el pago de 1.500 euros, en el que se incluye el alojamiento y pensión competa, las actividades y cursos y todo el material que se utilice durante los diez días.
Así que, ya sabes, si estás interesado en participar de esta iniciativa pionera y tienes la suerte de cumplir los requisitos (a algunos se nos ha pasado el arroz), entérate bien de todos los detalles y no dejes pasar la oportunidad de aprender cómo es el proceso de creación de un videojuego.



PARA MÁS INFO VISITA:
PLAYSTATIONTALENTS.ES/PS-CAMPUS

PlayStation Campus es una iniciativa pionera de PlayStation España para formar a futuros desarrolladores.

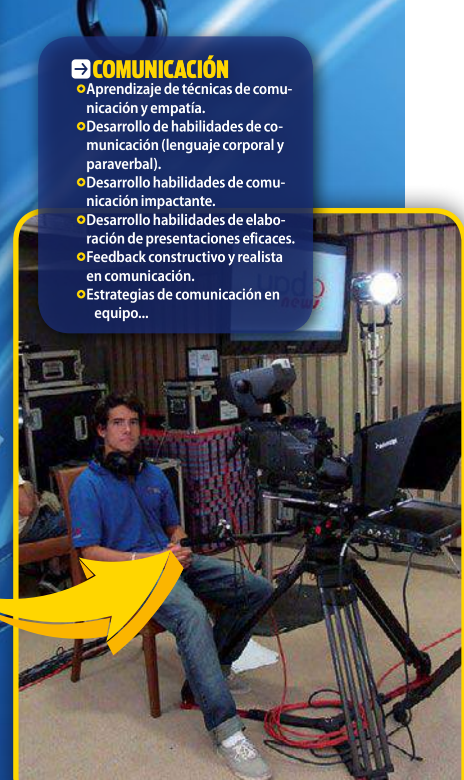


CREATIVIDAD

- Inspiración
- Dar ideas innovadoras
- Activar el proceso creativo
- Creatividad en equipo...

COMUNICACIÓN

- Aprendizaje de técnicas de comunicación y empatía.
- Desarrollo de habilidades de comunicación (lenguaje corporal y paraverbal).
- Desarrollo habilidades de comunicación impactante.
- Desarrollo habilidades de elaboración de presentaciones eficaces.
- Feedback constructivo y realista en comunicación.
- Estrategias de comunicación en equipo...



HABILIDADES PARA EL SIGO XXI

En objetivo de PlayStation y YPD es poner en marcha un programa único de formación para acercar a los jóvenes al mundo de la creación de videojuegos y ayudarles a descubrir su potencial y a desarrollar su talento y el espíritu "sí puedo". La metodología YPD se basa en estos cuatro pilares básicos Energía (y cómo canalizarla), Creatividad, Comunicación y Liderazgo a los que en este PlayStation Campus se suman Competencias digitales. Aquí tenéis una muestra de lo que podéis aprender.

COMPETENCIA DIGITAL

- Desarrollo de un videojuego conociendo todas las áreas que lo componen.
- Conocimiento de los fundamentos de un videojuego.
- Diseño desde cero: concepción de guión, dibujo y artes visuales, programación, testeo, lanzamiento y comunicación...





LIDERAZGO

- Identificar los atributos de nuestra marca personal.
- Identificar acciones concretas a realizar en nuestra vida.
- Determinar los atributos del grupo.
- Desarrollar la capacidad analítica, resolutiva e innovadora.
- Encontrar sinergias.
- Gestión del ridículo.
- Desarrollar la autoconfianza...

ENERGÍA

- Aprender a canalizar la energía.
- Gestión del estrés, técnicas de concentración y rotura de paradigmas limitantes.
- Desarrollar equilibrio y concentración.
- Gestión de la adversidad.
- Desarrollar coordinación y sentido del ritmo.
- Ejercitar el lenguaje corporal del movimiento.
- Aprender a escuchar...

DEMUESTRA QUE DEBES ESTAR EN PLAYSTATION CAMPUS

Como las plazas son muy limitadas, todos los aspirantes debéis pasar una prueba inicial que consiste en enviar un vídeo de 1 minuto de duración en el que expliquéis porqué no debéis faltar a este Campus. La temática es libre y se trata de que demostréis vuestra creatividad y talento. La selección la llevará a cabo un jurado compuesto por directivos de PlayStation y YPD en base a criterios de originalidad, comunicación, creatividad, transmisión de ideas, energía-deporte y autoliderazgo. Tenéis que enviar el vídeo al email: playstationcampus@ypdgroup.com

OTRA INICIATIVA DE PLAYSTATION TALENTS

PlayStation Campus se engloba dentro de la estrategia PlayStation Talents, que SCE España tiene en marcha para impulsar el desarrollo español de videojuegos y que va desde la formación, ya sea en la propia escuela (PS Futuros Talentos) o en la universidad (PS First), al apoyo directo a estudios que están empezando (PS Games Camp o Premios PS) o a estudios ya consolidados (PS Alianzas).

Daniel Acal
@daniacal



Reiniciando que es gerundio

ES COMPRENSIBLE QUE LAS COMPAÑÍAS QUIERAN REEDITAR ÉXITOS DEL PASADO RESUCITANDO VIEJAS GLORIAS. PERO LO QUE FUNCIONÓ HACE 15 Ó 20 AÑOS NO TIENE POR QUÉ FUNCIONAR AHORA.



No es un fenómeno precisamente nuevo, aunque en estos últimos tiempos (y en los próximos meses también), tenemos bastantes ejemplos. Hablo de los "reboots", con esta expresión anglosajona que utilizamos para definir los intentos de las compañías de revitalizar sagas "muertas" (o al menos dadas por muertas por sus responsables) comercialmente hablando, ya que un buen clásico es aquél que es capaz de resistir el paso del tiempo y debería poder seguir siendo disfrutable mucho tiempo después de su concepción. Pero claro, no todos los jugadores han vivido todas las épocas y no todos están dispuestos a hacer el esfuerzo de jugar al original (y eso que a veces lo tenemos bastante fácil, y si no, echad un vistazo al reportaje que llevamos en este mismo número sobre clásicos imprescindibles que os esperan en el Store).

Por ello, es bastante comprensible y lícito que las compañías quieran reeditar éxitos del pasado resucitando sus viejas glorias. De hecho, ésta suele ser la principal razón para hacer un "reinicio": dar a conocer una franquicia otrora gloriosa a las nuevas generaciones de jugadores... abriendo la puerta a lanzar más entregas si la cosa funciona. El problema es que casi nunca funciona. Si volvemos la vista atrás, ¿cuántos "reboots" han servido realmente para revitalizar una saga "muerta"? Pocos, muy pocos. Quizá *Tomb Raider* (me refiero al de 2013), que sí ha dado lugar a una secuela propiamente dicha (*Rise of the Tomb Raider*), sea de los pocos ejemplos recientes.

Pero realmente, ¿quién compra un "reboot"? ¿El jugador "nuevo" o el "viejo", el que disfrutó en su día del clásico y tiene curiosidad por ver cómo ha evolucionado aquel juego que tanto le hizo disfrutar en sus años mozos? Probablemente, el segundo, empujado por la nostalgia. Y probablemente también, no comprará una futurible "segunda entrega" que parta de ese reseteo porque, en su opinión, se ha "mancillado su memoria" (los viejos jugadores somos así de dramáticos y "vinagres").

Si han dejado de hacer secuelas de una franquicia, es porque han dejado de vender. Y a mí me parece un error dar por hecho que lo que funcionó hace 10, 15 ó 20 años, va a funcionar también hoy en día. Se me ocurre un ejemplo reciente: *Doom*. Como podéis leer en este mismo número, "sus creadores han procurado mantener la esencia del original en términos de jugabilidad y diseño, aunque adaptándola a los tiempos que corren". Es muy difícil enganchar a las nuevas generaciones con planteamientos de hace 20 años. Y si esos planteamientos los alteras considerablemente, ya te pones en contra al grueso de tus compradores potenciales: los viejunos que, empujados por la nostalgia y la curiosidad, se compren este "reboot" para descubrir que aquello "no se parece en nada a lo que ellos disfrutaron". Y me atrevería a afirmar que a un jugador joven (y corregidme, jóvenes, si me equivoco) le importa poco qué juego lo petó hace 20 años. Ellos tienen (o tendrán) sus propios clásicos y puede que un título "mítico" no les diga nada por mucho que nosotros lo consideremos como tal.

Para que un reinicio triunfe, hay que hilar fino y estudiar el mejor momento para lanzarlo. Mirad al nuevo *Ratchet & Clank* (que es un "remake-reboot", a veces las fronteras entre ambos conceptos se solapan) que ha funcionado en muy bien en ventas... aunque también hay que tener en cuenta otros factores como su fenomenal precio, que viene acompañado de una película que se estrenó en los cines y con una buena campaña publicitaria en TV.

Otra razón de ser de los "reboots" es mejorar el original. Es decir, detectar aquello que no funcionó y solucionarlo en el reseteo. Esta idea parece ser la génesis de *Mirror's Edge: Catalyst*, un "reboot" de un juego que salió hace sólo 8 años. Como yo disfruté del original, tengo ganas de ver lo alto que salta esta "nueva" Faith y espero verla correr por nuevas azoteas en el futuro y que no termine despeñada...

Un respeto a los "difuntos"

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Al hilo de la columna del mes pasado, en la que ahondaba en las cifras de ventas, se me pasó por alto comentar una cosa más: las ventas de hardware, de máquinas, son las que son, y ahí no hay mercado digital que valga. Los datos que recopila GFK son "verdad verdadera" y reflejan el total de consolas que se han vendido en España. Y ahí, una vez más, contrasta el *sentir popular* con lo que realmente está pasando.

Es curioso que todos den por muerta a Vita, con esos "¡ay, pobrecita, que no recibe triples A!" que tanto me recuerdan a las plañideras del siglo pasado, que se ganaban la vida llorando en entierros ajenos. O esos otros que alegremente afirman que se ha convertido en el "pozo" de los juegos indie y que no sale nada en condiciones. Que una consola sin "juegos en caja", al final, es como si no tuviera juegos. ¿Quién no hay oído/leído alguna vez comentarios de este tipo? Como "coleccionista", puedo entender algunos de esos lamentos... aunque no los comparta al 100%. Hay juegos que me encantaría tener en su caja... pero solo salen en digital. Un detalle que no les impide ser excelentes. Es el precio que hay que pagar por la "modernidad".

Solo en la segunda mitad del mes de abril han salido para Vita dos juegos tan enormes como dos castillos: el exclusivo *Severed*, del excepcional estudio Drinkbox (y del que podéis leer el análisis en este mismo número) y *Axiom Verge*, el "metroidvania" pixelado que se lanzó en PS4 en 2015 y que ahora llega a la portátil sin coste extra (para los que compraron el lanzamiento original) gracias al Cross-Buy. El primero lo he gozado como si no hubiera mañana (como todo lo que ha parido ese estudio) y no he parado hasta sacar el Platino (unas 13 horas de juego). El segundo, aunque lo compré en unas rebajas digitales, estaba esperando a que saliera en Vita para poder jugarlo cómodamente... y me está amenizando mis viajes en metro de forma más que notable.

Examinando el mes completo han salido *Assassin's Creed Chronicles Trilogy*, *Trillion: God of Destruction*, *Samurai Warriors 4 Empires* y más. No está mal para una consola "muerta", ¿no? Acepto que muchos de estos títulos pueden tener la imagen "de nicho", sí, pero han tenido lanzamiento en formato físico y hay un público que los demanda. No llegarán a lo más alto de las listas de ventas, incluso dentro de la propia plataforma... pero siempre hay algo nuevo que llevarse a la boca, digital o físico. Otra cosa es que estén en sintonía con tus géneros favoritos o que los prejuicios, por ser indie, te impidan disfrutar de grandes experiencias.

PS VITA NO ESTÁ "MUERTA": A FINALES DE FEBRERO, SUPERABA EN VENTAS A XBOX ONE Y WII U JUNTAS

Pero a dónde quería llegar es justo a eso, a las ventas y el peso que tiene Vita dentro de nuestro mercado. Si nos fijamos solo en el hardware, en las ventas de la máquina en sí, a finales de febrero PS Vita superaba en ventas a Xbox One y Wii U JUNTAS. Wii U se lanzó en el mismo año que Vita, en 2012 (9 meses más tarde que la portátil), mientras que One se lanzó a finales de 2013. Siendo máquinas más potentes que Vita, y con sendos catálogos repletos de atractivas exclusivas (desde *Super Mario 3D World* en Wii U al reciente *Quantum Break* en One), lo cierto es que ninguna de las dos ha superado a la "difunta".

Si me lo permitís, voy a ir un poco más lejos todavía. Si miramos la ventas de juegos en formato físico, también hay sorpresas que vienen a reforzar justo eso, que las ventas de juegos en Vita gozan de mejor salud comparadas con las de las dos consolas no dadas por muertas. Sirva como ejemplo algunos títulos multiplataforma como *Minecraft*. En Wii U solo ha salido en versión digital y no hay datos de ventas, pero en formato físico, la versión de Xbox One ha vendido algo más de un 10% de lo que ha vendido en Vita. O *LEGO Marvel Super Heroes*, que de las tres, Vita vuelve a ser la más vendida (en Wii U y One ha vendido cerca de un 30% y 15%, respectivamente). Podría hablar de las más de 50000 copias vendidas de *Uncharted Golden Abyss* (cantidad que no ha alcanzado ninguna exclusiva de One, aunque sí muchas en Wii U) o dar más nombres y datos... pero creo que con esto basta para demostrar que una cosa es lo que pueda parecer, y otra lo que realmente es.

A pesar de las voces que afirman lo contrario, y aunque esté a miles de kilómetros de alcanzar el éxito de PSP, la verdad es que Vita no está muerta. Así que, por favor... un poco de respeto para los "difuntos".



EL AFROAMERICANO QUE DESAFIARÁ A LOS PADRINOS

MAFIA III

"La familia no es quien te da la vida, sino por quien la das tú". Con este mantra por bandera, un veterano de Vietnam impondrá su ley, la del más fuerte, en una ciudad hostil donde el crimen organizado tiene nombre italiano, aunque por poco tiempo.



■ Las persecuciones en coche serán espectaculares, con explosiones y vueltas de campana por doquier.

■ New Bordeaux, inspirada en la ciudad de Nueva Orleans, estará siempre en continua ebullición.

■ La narrativa y las secuencias de vídeo estarán muy cuidadas, como si de una película clásica se tratara.

■ La cámara se situará siempre en tercera persona. Hangar 13 ha creado su propio motor para la ocasión.

PS4 | **HANGAR 13 (2K GAMES)** | **SANDBOX** | **7 DE OCTUBRE**

Take Two, el sello editorial del que forman parte Rockstar y 2K, tiene en muy alta estima a los mafiosos, y lo volverá a demostrar el 7 de octubre, cuando convoque a los usuarios de PS4 a su despacho para hacerles una oferta que no podrán rechazar: unirse a la familia de *Mafia III*. Tras seis años desaparecida en combate, la saga se levantará de sus cenizas convertida en un sandbox, una tarea de la que se ha ocupado Hangar 13, un estudio de nuevo cuño dirigido por Haden Blackman, un diseñador que trabajó en varios juegos de *Star Wars* en LucasArts y que ha escrito el guión de cómics de la famosa saga galáctica, así como de Batwoman o Elektra.

Como sus predecesores, *Mafia III* apostará por echar la vista atrás para recrear una etapa espinosa de la historia de Estados Unidos. Si el primero se ambientó en los años posteriores al Crack del 29 y el segundo lo hizo en la posguerra mundial, con sus cazas de brujas comunistas, este tercero nos llevará a 1968, un año en el que los conflictos sociales estaban a flor de piel, como consecuencia de la Guerra de Vietnam o la segregación racial (Martin Luther King fue asesinado ese año y el Poder Negro se dejó notar, puños arriba, en los Juegos Olímpicos de México).
Así pues, conoceremos la historia de Lincoln Clay, un afroamericano condicionado enormemente por esa tesitura. Recién regresado de Vietnam a New Bordeaux (una fiel recreación de Nueva Orleans), este fornido soldado, huérfano desde su niñez, tratará de huir de su pasado criminal, pero su familia de adopción, la mafia negra, »

UNA FAMILIA CON ANTECEDENTES

La saga nació de la mano del estudio checo Illusion Softworks, bautizado posteriormente como 2K Czech. Corría el año 2004, una época en la que las aventuras mafiosas estaban en pleno auge (*Grand Theft Auto, The Getaway, True Crime, State of Emergency*), y esta nueva serie sorprendió a propios y extraños con su ambientación de mafias italo-americanas en los EE.UU. de la Gran Depresión.

MAFIA (PS2)

■ La primera entrega estaba ambientada en los años 30. En PC salió en 2002, pero a PS2 tardó año y medio en llegar.

MAFIA II (PS3)

■ La secuela nos trasladaba a finales de los 40 y principios de los 50, pero no tuvo tanto "punch" como su predecesora.

La crudeza lo impregnará todo, fruto de los anhelos de venganza de todo un veterano de guerra.

Habrá un sistema de coberturas, de modo que podremos saltar sobre coches o muros ágilmente.



Podremos "conquistar" diversas guaridas para aumentar el dominio de nuestra mafia sobre la ciudad.

Habrá un pase de temporada, aunque aún no se han detallado cuáles serán sus contenidos.



será traicionada. Como único superviviente, su única razón de vivir desde entonces será formar una nueva familia y vengarse de la mafia italiana, culpable de su desgracia. Para ello, contará, de primeras, con tres lugartenientes: Burke, Cassandra y Vito Scaletta. Éste último os sonará familiar, pues fue el protagonista de *Mafia II*.

Hangar 13 ha puesto mucho énfasis en que la historia será el hilo conductor de la aventura, hasta el punto de que, según sus responsables, la narrativa responderá a nuestras decisiones. Crimen, traición, lealtad, pactos de sangre, venganza, corrupción, tráfico de drogas, prostitución, apuestas ilegales... Cualquier elemento mínimamente relacionado con el mundo del hampa que se os venga a la cabeza estará perfectamente replicado. Todo será muy cinematográfico y, por eso, las escenas de vídeo serán dignas de una película, tanto por el uso de los planos como por el trabajo de los actores. En ese sentido, el doblaje al español estará tremendamente cuidado, algo que siempre se agradece en los juegos con fuerte carga narrativa, sobre todo para no tener que andar leyendo subtítulos en plena acción.

Arquitectura, moda, coches, clubes de jazz, una banda sonora digna de los 60... La atmósfera clásica definirá a *Mafia III*.

La atmósfera clásica

será una de las señas de identidad de *Mafia III*. Cada vez más acostumbrados a los sandbox de ambientación moderna o salvaje, siempre es un gusto poder volver a momentos y lugares distintivos del siglo XX. El hecho de haber optado por una ciudad tan rica como Nueva Orleans, en una época convulsa, se dejará notar de múltiples maneras. Para empezar, visitaremos sitios de lo más pintorescos, desde bulliciosas calles hasta clubes de jazz, pasando por un cementerio. Será un mundo abierto, aunque todavía no se sabe cuál puede ser su extensión aproximada. Lo que sí es seguro es que no contaremos con superdeportivos para desplazarnos, sino con vehículos sesenteros, lo que no quitará que haya persecuciones y adrenalina por un tubo. La música también tendrá un papel esencial para que el juego sea diferente a cualquier otro. Será una delicia visitar los numerosos clubes de jazz de la ciu-



OTROS MAFIOSOS EN TU PS4

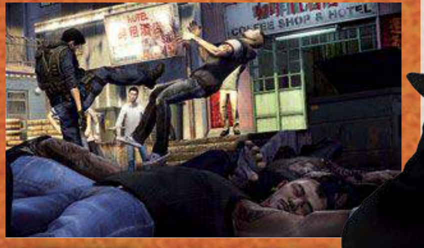
Los sandbox de ambientación mafiosa son casi siempre una garantía y PlayStation 4 les va a sacar mucho partido en el futuro, primero con *Mafia III* y, más adelante, con *Yakuza 0*. Por si no podéis esperar hasta entonces para llevar a cabo chanchullos virtuales, aquí tenéis una variopinta "triada" que os sacará del apuro con sus mundos abiertos, sus tiroteos y sus vehículos.



GRAND THEFT AUTO V. La última aventura de Rockstar hasta la fecha sigue ampliando su vertiente online para que no nos marchemos de Los Santos.



SAINTS ROW IV. El líder de los Saints se convertía en el presidente de Estados Unidos en este hilarante sandbox, jalonado de poderes especiales y aliens.



SLEEPING DOGS. Un policía se infiltraba en los bajos fondos de Hong Kong en esta aventura de incomparable ambientación.



■ **Los clubes nocturnos** contarán con bandas de jazz a las que podremos oír tocar en directo.





■ **Los coches de época** le darán al juego un toque distinto. Tenderán a derrapar con mucha facilidad.

dad, que contarán con grupos tocando en directo, y la banda sonora tendrá temas de grupos como The Rolling Stones, Dusty Springfield o Creedence Clearwater Revival. No en vano, uno de los mayores atractivos de la edición coleccionista será la inclusión de un vinilo con la música.

En lo jugable, *Mafia III* será un sandbox de manual, vayamos motorizados o a pie. A bordo de vehículos, podremos recorrer la ciudad por gusto, experimentar impresionantes persecuciones o, incluso, aterrar a alguien conduciendo a lo loco para que vomite, literalmente, todo su conocimiento sobre una determinada materia. Sin embargo, parece que la palma se la llevarán las secuencias de acción "en tierra". Los tiroteos serán el pan nuestro de cada día, y contaremos con un sistema de coberturas en tercera persona que nos permitirá deslizarnos por encima de obstáculos y disparar estando resguardados. Hangar 13 no ha escatimado en violencia para su ópera prima, y el Pegi +18 está garantizado, no sólo por los ríos de sangre que seguirán a los balazos, sino por los impactantes encuentros cuerpo a cuerpo, que se saldarán con cabezas estampadas contra paredes, tundas de puñetazos o cuchillos que no dudarán en clavarse en sitios de lo más dolorosos. De hecho, a medida que progresemos, desbloquearemos nuevas ejecuciones.

Hangar 13 no ha escatimado en violencia para su ópera prima: correrán ríos de sangre y las ejecuciones dolerán sólo de verlas.

Visualmente, tendrá un tono muy peliculero. El modelado de los personajes será puntero, y la ambientación en New Bordeaux también será un caballo ganador. Sólo esperamos que se acaben de pulir algunos detalles que se pudieron ver en el último tráiler, como las físicas de los coches, especialmente a la hora de volcar en las persecuciones. Por lo demás, *Mafia III* promete ser uno de los grandes nombres del próximo otoño. Lincoln Clay ya os ha puesto en su punto de mira, y más vale que tengáis buenos argumentos si no estáis por la labor de sumaros a su incipiente imperio mafioso.



BIENVENIDOS AL INFIERNO EN EL PLANETA ROJO

DOOM

■ *Doom* supone el reinicio de esta mítica saga de shooters subjetivos. Por eso no llega "numeración".

■ En la piel de un marine, el objetivo será mandar de vuelta a su agujero a las hordas demoníacas.

Veintidós años después de su estreno original, el juego que popularizó los shooters subjetivos y que fue toda una referencia en su época resucita en PS4 con armas suficientes para demostrar que puede dar mucha guerra a los actuales exponentes del género.

PS4 | BETHESDA | SHOOT'EM UP | YA DISPONIBLE

No fue el juego que dio el pistoletazo de salida al género que hoy conocemos como "shoot'em up subjetivo" (ese honor suele reservarse para *Wolfenstein 3D*), pero *Doom* sí contribuyó decisivamente a popularizar un género que hoy por hoy sigue siendo uno de los preferidos por los jugadores. Hace 22 años, algunos genios en esto de hacer videojuegos como John Carmack o John Romero perfeccionaron la propuesta que ellos mismos alumbraron un año antes en el citado *Wolfenstein 3D* y deleitaron al mundo entero con *Doom*, un shooter subjetivo brutal. Nunca habíamos visto nada igual. Tal fue su éxito en PC que terminó siendo toda una referencia en su época y, más tarde o más temprano, fue "portado" a casi todas las plataformas (las coetáneas y las venideras). Y si otros títulos míticos (y algunos menos míticos) han contado ya con un "reboot"... ¿por qué no iba a tenerlo *Doom*?

Cuando leáis estas líneas, el regreso de este legendario shooter será ya una realidad. Y lo mejor de todo es que resucita de la mano del estudio responsable del original, id Software, que ahora cuenta en sus filas con savia nueva como por ejemplo su director creativo Hugo Martin, que entró en id hace unos años culminando una carrera que abarca incluso películas como "Pacific Rim". »

ASÍ QUE PASEN 22 AÑOS

AUNQUE *DOOM* ES 100% DISFRUTABLE aún sin haber jugado ni una sola partida al original, a los que lo vivieron hace 22 años seguro que se les escapa alguna lagrimilla de emoción al enfrentarse con éste. Sus creadores han sido lo más respetuosos posible con su espíritu.

CLÁSICO | ACTUAL

DESARROLLO. Su desarrollo, frenético y muy directo, recuerda al del *Doom* original. Aquí no valen de nada los remilgos ni esconderse por las esquinas. Sólo los más rápidos saldrán vivos de estos enfrentamientos a quemarropa.



ARMAS Y ENEMIGOS. Aunque hay novedades, el arsenal y los enemigos recuerdan en la medida de lo posible al *Doom* original. Su lo jugaste en su día, disfrutarás aún más apretando el gatillo.





El arsenal para el modo Campaña incluye dos armas adicionales: el fusil Gauss y el fusil de asalto pesado.



El multijugador Online ofrece distintas modalidades, armas exclusivas, transformaciones...



SnapMap nos permitirá crear contenidos que luego podremos compartir.

Doom es un shooter subjetivo frenético y visceral, que premia los "roces" cuerpo a cuerpo y a quemarropa. Sólo los más fuertes y rápidos sobreviven...

Como en el original, este *Doom* nos pondrá en la piel (o mejor dicho, en la armadura) de un marine espacial que vivirá en primera persona cómo el centro de investigación de una corporación aeroespacial en Marte es atacado por demonios de todas las clases y tamaños. Si conoces la saga, te resultarán familiares los revenants, mancubus, pinkys, imps, cacodemonios... Su apariencia se ha actualizado, pero respetando los diseños originales en la medida de lo posible. Y es que lo primero que quieren dejar claro sus creadores es que la esencia de la serie se mantendrá intacta, aunque adaptada a los tiempos que corren, en todos y cada uno de los aspectos del juego. En palabras de su productor ejecutivo Marty Stratton: "si alguien nunca ha oído hablar de *Doom*, creo que se volverá un fan del juego igualmente. Pero espero que los que ya son fans vean y aprecien la inspiración que hemos sacado del legado de *Doom* y disfruten de cómo lo impregna todo, desde el combate a las armas y los personajes".

Al igual que el clásico, *Doom* será un shooter tremendamente directo que, a diferencia de otros exponentes del género actuales, no premiará la especulación, sino el "roce" a corta distancia. Para potenciar aún más este enfoque se han introducido las ejecuciones, que nos premiarán con ítems como botiquines o munición extra. Como dice el animador sénior Brett Paton: "intentamos impulsar un combate cuerpo a cuerpo continuo y visceral que no ralentice los tiroteos y las mecánicas de movimiento que han hecho tan famosa a id Software". Es lo que en el estudio han llamado "combate en avance continuo". Según explica el propio Stratton, "muchos shooters obligan a los jugadores a andar con pies de plomo: que si esconderse detrás de una cobertura, que si retroceder... Pero en *Doom* se trata de continuar avanzando, de ser más rápido que los enemigos". Así pues, el combate cuerpo a cuerpo será clave, merced al uso de armas como la súper escopeta (devastadora a quemarropa) o la imprescindible motosierra que nos brindará auténticas carnicerías. Y este frenetismo se mantendrá en el multijugador, con esca-

OTROS SHOOTERS DE "GATILLO FÁCIL"

EL SHOOTER SUBJETIVO sigue siendo uno de los géneros "de moda", aunque dentro de los matices que puede ofrecer este género, una propuesta tan directa como la de *Doom* casi podríamos encuadrarla dentro de lo que llamamos "vieja escuela", alejándose de los shooters bélicos o de los que hacen gala de un desarrollo tipo "sandbox", cooperativos o con toques tácticos. ¿Pero *Doom* es el único shooter directo y a la cabeza? Nooo. En PS4 hay (y habrá) otras apuestas igualmente viscerales y descerebradas. Como éstas:



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER. El decano de los shooters ya tuvo un reboot en PS4, también publicado por Bethesda.



EARTH DEFENSE FORCE 4.1. Vale, no es primera persona, pero los vibrantes tiroteos y los bicharracos gigantes están asegurados.



GUNSCAPE. Permite construir escenarios para hacer nuestro propio shooter y luego compartirlos, como el SnapMap de *Doom*.



SHADOW WARRIOR. Este shooter (y su futura secuela) también ofrece tiroteos a corta distancia... ¡y con katana mágica!



Doom en PlayStation

TRAS ARRASAR EN PC, *Doom* fue "portado" a muchas otras plataformas (junto a su secuela y "expansiones") y por supuesto PlayStation no fue ajena a este éxito. A falta de una, para nuestra querida consola gris salieron dos versiones. La primera de ellas, llamada *Doom*, incluyó un total de 59 niveles (23 del original, 5 de *Ultimate Doom* y otros 23 de *Doom II*). Un año más tarde, en octubre de 1996, salió *Final Doom*, con 13 niveles de *Master Levels for Doom II*, 11 de *TNT: Evilution* y 6 de *The Plutonia Experiment*. Y compatible con ratón (el anterior no lo era).

EN 2004 SE LANZÓ *DOOM 3* EN PC y un año después en Xbox. Concebido casi como "remake" del primero, tenía unos gráficos de infarto. En 2012 recibimos una edición mejorada y con contenidos extra en PS3 llamada *BFG Edition*. Más vale tarde...

ramuzas rápidas y vibrantes en modalidades como Senderos de Guerra o Duelo a Muerte por equipos 6 vs 6 , armas exclusivas (como el cañón de estática y el fusil de vórtices), grandes opciones de personalización y potenciadores como poder transformarnos temporalmente en demonios en plena refriega.

El tercer pilar de *Doom* es SnapMap, una herramienta que permite crear contenidos de forma sencilla que para luego compartirlos con la comunidad. Y todo bajo un apartado técnico espectacular, estrenando el motor id-Tech 6. Según Billy Khan (programador jefe): "el objetivo es convertirnos en el juego con el mejor aspecto visual con 60 fps a 1080 p". El mes que viene daremos nuestro veredicto.

Sus creadores han procurado mantener la esencia del original en términos de jugabilidad y diseño, aunque adaptándola a los tiempos que corren.

■ **Gráficamente será de lo más impresionante,** gracias al nuevo motor gráfico idTech 6.

■ **Además del *Doom* original,** otras creaciones de id Software han servido de inspiración, como *Rage*.

¿SE ANUNCIARÁN PRÓXIMAMENTE?

LOS JUEGOS MÁS DESEADOS

Hemos frotado nuestra lámpara de los deseos para ver si se hacen realidad estos juegos soñados que todos los poseedores de una PS4 nos morimos de ganas por tener. Aún no existen pero... ¡ojalá se anuncien pronto!

Con el E3 a la vuelta de la esquina, hemos sacado nuestra lámpara de los deseos y la hemos frotado muy, muy fuerte para ver si se hacen realidad estos juegos soñados que, aunque aún no existen, todos los poseedores de una PS4 nos morimos de ganas por ver. Algunos se anunciarán probablemente en la próxima feria de Los Ángeles. Otros lo tienen más complicado porque son sagas más antiguas, aunque siguen latiendo con fuerza en el corazón de muchos jugadores. Cerremos los ojos y, quién sabe, a lo mejor algún día nos despertamos y nuestros sueños se han hecho realidad (como ocurrió con los anuncios de *Final Fantasy VII Remake* y *Shenmue III*). ¡Nunca hay que perder la esperanza!

LIFE IS STRANGE 2

COMPAÑÍA Square Enix / GÉNERO Aventura

Life is Strange **se ha convertido en un juego de culto cuyo gran éxito** seguramente pilló por sorpresa a su editora (Square Enix), pero no a sus creadores, los franceses de Dontnod, que ya han manifestado su interés por hacer una "segunda temporada". Eso sí, habrá que ver quién la protagonizaría porque según fuentes del estudio "la historia de Max y Chloe ya está contada". ¿Tal vez Max "más mayor"? El interés es tal que un fan inició por su cuenta una campaña de kickstarter (ya cancelada) con la intención de dar 20.000 $ a sus creadores para que se pongan con la secuela.



¿SE ANUNCIARÁ PRÓXIMAMENTE? Ahora mismo sus creadores están liados con una aventura llamada *Vampyr* para 2017, pero no sería nada descabellado.

NUEVO BIOSHOCK

COMPAÑÍA 2K Games / GÉNERO Shoot'em up

Desde las oficinas de 2K en Inglaterra nos felicitaron este año 2016 con un tweet que incluía esta imagen y el texto "¡De vuelta al trabajo y de vuelta a Rapture! Esperamos que todos hayan tenido una fantástica Navidad y Año Nuevo. ¡Comienza un gran 2016!". Lógicamente, dio lugar a múltiples rumores, desde una nueva entrega hasta la remasterización de los tres primeros.

¿SE ANUNCIARÁ PRÓXIMAMENTE? La verdad es que es una de las sagas más recordadas y queridas de 2K. Pero no lo vemos a corto plazo.

NUEVO SILENT HILL

COMPAÑÍA Konami / **GÉNERO** Survival Horror

Máquinas de pachinko aparte, todos los fans del buen "survival horror" estamos deseando que Konami anuncie un nuevo *Silent Hill*. Por desgracia, nunca disfrutaremos de *Silent Hills*, el proyecto conjunto de Hideo Kojima y el director de cine mexicano Guillermo del Toro que tenía como protagonista al actor Norman Reedus. Lo bueno es que suponemos que Kojima aprovechará no pocas ideas de este proyecto para su primer juego "en solitario". Pero independientemente de eso, también querríamos ver un nuevo *Silent Hill*, bien hecho por Konami, bien "encargado" a un estudio externo como los últimos. Lo vemos poco probable.



¿SE ANUNCIARÁ PRÓXIMAMENTE? Esta estampa de Norman Reedus adentrándose en Silent Hill no tendrá continuidad. Pero no perdemos la esperanza de otro *SH*.

NUEVO CRASH BANDICOOT

COMPAÑÍA Activision / **GÉNERO** Plataformas

En estos últimos tiempos han vuelto a sonar con fuerza rumores sobre el regreso de nuestro marsupial favorito. Incluso se habló de que podría volver de la mano de sus creadores originales (nada menos que Naughty Dog, autores de los *Uncharted*, *The Last of Us*...). Pero por desgracia, son rumores que se apoyan más en los deseos que otra cosa, dado que los derechos sobre la franquicia los tiene Activision y ellos tendrían la última palabra.



¿SE ANUNCIARÁ PRÓXIMAMENTE? La llave para el regreso de Crash Bandicoot la tiene Activision. No es descartable, dado el enorme interés que levanta.

NUEVO DINO CRISIS

COMPAÑÍA Capcom / **GÉNERO** Acción

Otra saga clásica de Capcom que siempre está entre las más anheladas es *Dino Crisis*, y más por los que tuvimos una PSone, ya que disfrutamos de sus dos mejores entregas para luego ver cómo la tercera parte salía en exclusiva para Xbox (afortunadamente fue bastante olvidable). Los rumores sobre un nuevo *Dino Crisis* son casi cíclicos. En febrero de 2014 fue la última vez que escuchamos rumores de que Capcom pretendía revitalizarla. Y el año pasado su creador original, Shinji Mikami, afirmó que tenía buenas ideas para continuarla, pero él ya lleva tiempo fuera de Capcom así que...

¿SE ANUNCIARÁ PRÓXIMAMENTE? Los derechos de la franquicia siguen en posesión de Capcom así que sólo depende de ellos. Nosotros no lo vemos claro...

DEVIL MAY CRY 5

COMPAÑÍA Capcom / **GÉNERO** Aventura de acción

Tras las remasterizaciones para PS4 de *Devil May Cry 4* y *DmC*, parecía que Capcom estaba allanando el terreno para el auténtico estreno de Dante en PS4, una posibilidad que nos hace salivar como locos y que podría concretarse muy pronto... El actor Johnny Yong Bosch, encargado de dar vida a Nero en *DMC4*, subió una foto a su Facebook en la que se le ve acompañado de Reuben Langdon, actor que realizó las capturas de movimiento de Dante en el mismo juego.

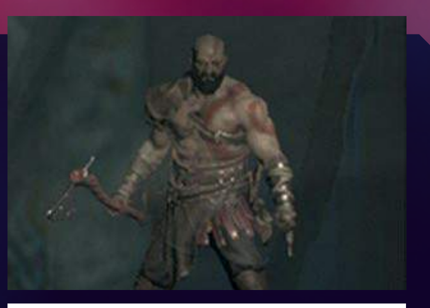


¿SE ANUNCIARÁ PRÓXIMAMENTE? Además de esta foto, Hideaki Itsuno (director de *DMC2, 3 y 4*) ya trabaja en un nuevo proyecto. Nosotros lo vemos.

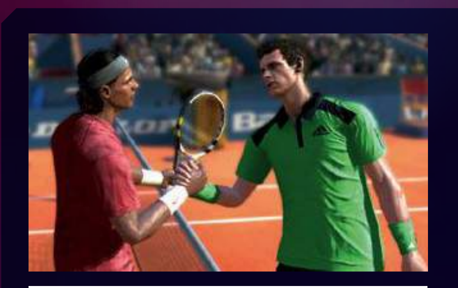
NUEVO GOD OF WAR

COMPAÑÍA Sony / **GÉNERO** Aventura de acción

Llevamos desde el E3 de 2014 esperando un anuncio largo tiempo rumoreado y que no termina de producirse. Pero de este año no pasa. Santa Monica Studio lleva desde 2013 sin lanzar una gran superproducción, y lo cierto es que ya toca volver a manejar al fantasma de Esparta... o de donde sea, ya que todo parece indicar que este nuevo Dios de la Guerra podría ser el de la mitología nórdica a tenor de unas imágenes que se filtraron hace unas semanas... Ya veremos, pero esperamos un nuevo *God of War* para este E3.



¿SE ANUNCIARÁ PRÓXIMAMENTE? Es uno de los fijos en las quinielas de cara a este E3. Sería muy decepcionante si no anunciaran un nuevo *GoW*...



¿SE ANUNCIARÁ PRÓXIMAMENTE? Ojalá alguna compañía nos sorprenda pronto con algún anuncio pero de momento, no hay ni siquiera rumores...

NUEVO JUEGO DE TENIS

COMPAÑÍA Varias / **GÉNERO** Deportivo

Llama la atención que en PS4 haya juegos de deportes "menores" como el rugby o el balonmano, y no haya en el horizonte ninguno de tenis. Y más teniendo en cuenta los grandiosos precedentes en otras consolas de Sony. Ni Sega (autores de los míticos *Virtua Tennis*), ni 2K Sports (que produjo los sobresalientes *Top Spin*), ni EA Sports (con sus *Grand Slam Tennis*) parecen muy por la labor de retomar un deporte que goza de bastante aceptación a nivel internacional. Y es una pena, ¿verdad?

REMASTERIZACIONES ANSIADAS



Batman Arkham Collection

Las "remasterizaciones" de *Batman Arkham Asylum* y *City* podrían llegar antes de lo esperado.



Trilogía BioShock

Otra "remasterización" que podría anunciarse pronto es la de *BioShock*. No nos extrañaría...



Trilogía Mass Effect

¿Se os ocurre un aperitivo mejor como antesala de *Mass Effect: Andromeda*? A nosotros tampoco.

OJALÁ LLEGUEN A EUROPA



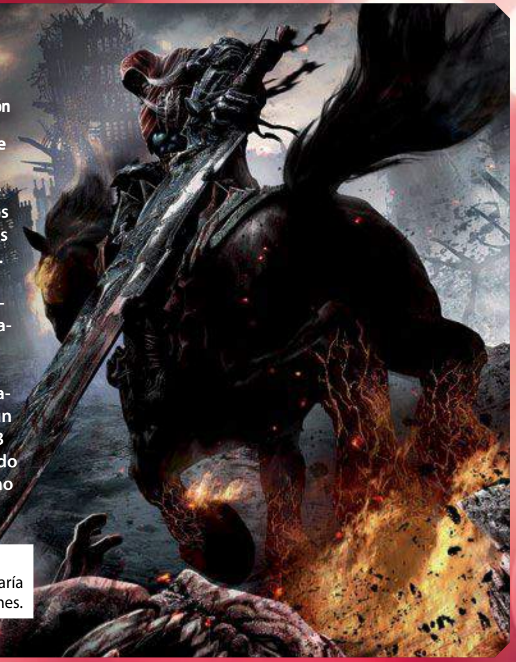
Dragon Quest XI

Suponemos que es cuestión de tiempo que se confirme para Europa. No concebimos otra opción.



Yakuza 6

La confirmación de *Yakuza 0* para Europa abre la puerta a los siguientes. ¿Cuándo? No será pronto.



DARKSIDERS 3

COMPAÑÍA Nordic Games / GÉNERO Aventura de acción

Después de dos aventuras de acción más que notables a cargo de Vigil Games, el cierre de THQ nos privó de disfrutar de las andanzas de los otros dos jinetes del Apocalipsis... al menos de momento. Muchas son las ganas y no pocas han sido las tentativas de continuar esta saga. Hace un par de años, antiguos integrantes de Vigil Games, tras pasar por Crytek USA, fundaron un estudio llamado Gunfire Games y declararon su interés por desarrollar esta ansiada tercera entrega, pero de momento nada. Los derechos de esta franquicia los tiene la compañía sueca Nordic Games, que en su día lanzó un "cofre" con las dos primeras entregas para PS3 con la idea (suponemos) de calentar el mercado de cara a una hipotética tercera entrega que no termina de anunciarse.

¿SE ANUNCIARÁ PRÓXIMAMENTE? Estamos seguros de que un hipotético *Darksiders 3* funcionaría en ventas. Ahora solo falta convencer a Nordic Games.



NUEVO ONIMUSHA

COMPAÑÍA Capcom / GÉNERO Aventura de acción

Otra de las franquicias más anheladas de Capcom que, regularmente. aparece en todas las "quinielas de regresos". Su creador original, Keiji Inafune, ya lleva tiempo fuera de Capcom. Pero otro de los productores de las últimas entregas (Yoshinori Ono), hace unos meses nos confesó que estaría encantado de volver a trabajar con Inafune en esta serie. ¿Respuesta de cortesía o desarrollo futuro a la vista? Tiene más pinta de lo primero, ya que Capcom anda enfrascada en múltiples proyectos (entre ellos *Deep Down*, del que pronto volveremos a tener noticias). Y además, *Onimusha* tampoco es una saga excesivamente popular fuera de Japón (España es una de las pocas excepciones), lo que no facilita su regreso.

¿SE ANUNCIARÁ PRÓXIMAMENTE? Es una pena, pero no tiene pinta de haber un nuevo *Onimusha* en el horizonte. Ojalá nos equivoquemos.



RESIDENT EVIL 7

COMPAÑÍA Capcom / GÉNERO Survival Horror

Otro de los frentes que Capcom tiene abiertos es *Resident Evil*. Hace poco celebramos su vigésimo aniversario y la compañía de Osaka, además de *RE 4*, *5* y *6* para PS4, tiene previstos el "remake" de *Resident Evil 2* y el juego de acción *Umbrella Corps*. Pero lo que los fans queremos es un *Resident Evil* "canónico" y, a ser posible, preferimos un enfoque más centrado en el "survival horror" de las primeras entregas (o como el de *RE4*), que una decidida apuesta por la acción. Suponemos que la acogida que tenga el "remake" de *RE2* será determinante.

¿SE ANUNCIARÁ PRÓXIMAMENTE? Sería la mejor forma de celebrar el vigésimo aniversario de *RE*. Pero por otro lado Capcom ya tiene un 2016 "completito".

THE LAST OF US 2

COMPAÑÍA Sony / GÉNERO Survival Horror

Después de *Uncharted 4*, nos encantaría que el siguiente juego de Naughty Dog fuese la secuela de *The Last of Us*. Nos encantaría a nosotros y a la legión de fans que tiene este juego. Pues permaneced atentos, porque es posible que nuestros sueños se hagan realidad... y antes de lo que pensamos. Sabemos que Naughty Dog ha estado preparando otro juego en paralelo con *Uncharted 4* y bien podría ser *The Last of Us 2*, que tendría a Ellie como protagonista absoluta tras la muerte de Joel. Esto último son rumores sin confirmar, pero nos apostamos nuestra edición coleccionista de *U4* a que Sony cierra su conferencia de este E3 con este anuncio.



¿SE ANUNCIARÁ PRÓXIMAMENTE? No hay nada confirmado aún, pero nosotros tenemos la corazonada de que lo van a anunciar en el próximo E3.

RED DEAD REDEMPTION 2

COMPAÑÍA Rockstar / GÉNERO Aventura de acción

Tras exprimir (y bien exprimido) su gigantesco *GTA V*, ya toca saber cuál será la próxima superproducción de Rockstar. Aunque aún no está confirmado, todo el mundo da por hecho que será un nuevo *Red Dead Redemption*. Hace poco se filtró un supuesto mapa, que deja en pañales lo visto en el primer *RDR*. Y argumentalmente se rumorea que será una precuela (algo bastante lógico teniendo en cuenta cómo termina *RDR*). Veremos...



¿SE ANUNCIARÁ PRÓXIMAMENTE? Todos estamos deseando saber qué será lo nuevo de Rockstar. Se anunciará este año. ¿Será *RDR2*?



HALF-LIFE 3

COMPAÑÍA Valve / GÉNERO Shoot'em up

Todo el mundo damos por hecho que va a salir en algún momento de la vida y los fans no dejan de ver señales de su existencia por todas partes (algunas fundadas y otras absolutamente descabelladas) pero lo cierto es que, por mucho que lo deseemos, van pasando los años y la tercer entrega de esta influyente saga de shooter de ciencia-ficción no termina de concretarse. Y las últimas noticias no animan al optimismo, ya que Marc Laidlaw, guionista de los dos primeros, ha abandonado Valve tras 18 años en la compañía. ¿Volveremos a ver a Gordon Freeman en acción? Ojalá...

¿SE ANUNCIARÁ PRÓXIMAMENTE? Aunque más anhelado por los "peceros" que por los poseedores de una PS4, no nos cabe duda de que será un juegazo... si sale.

SUEÑOS CUMPLIDOS

A veces, las compañías hacen realidad nuestros sueños (los confesables y los que no los son). Ahí van unos ejemplos de juegos muy deseados que sí verán la luz en el futuro.



Nuevo Borderlands

Randy Pitchford, el jefazo de Gearbox, confirmó hace unas semanas lo que era un secreto a voces: el próximo juego del estudio será un *Borderlands*. ¡Viva!



Final Fantasy VII Remake

Si hay un juego por el que suspiran los fans desde aquella demo técnica para PS3 en el E3 de 2005, es éste. Square Enix lo hará realidad. ¿Cuándo? Ni idea.



Mass Effect: Andromeda

Una de las trilogías más queridas de la pasada generación volverá a primeros de 2017 con una nueva entrega que sentará las bases de una nueva epopeya espacial.



NieR: Automata

Un auténtico juego de culto en PS3 (ignoto para muchos) tendrá su continuidad en PS4 de la mano de Platinum Games (autores de *Bayonetta* y *Metal Gear Rising*).



Psychonauts 2

Tras un exitoso "crowdfunding" (recaudó 3,8 millones de dólares), Tim Schafer podrá continuar otra de sus obras más recordadas (salió en PS2). Eso sí, para 2018.



Shenmue III

Y hemos dejado el más ansiado para el final. Yu Suzuki retomará la inconclusa historia de venganza de Ryo Hazuki en PS4. Un sueño hecho realidad a finales de 2017.

NOVEDADES Play manía

PÁGINA 34

UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN

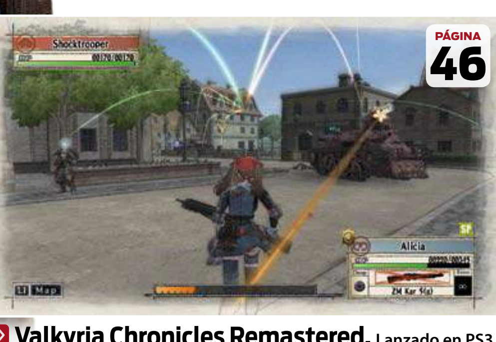
Nathan Drake ha vuelto a las andadas con una obra maestra que ya es, por derecho propio, la mejor exclusiva del catálogo de PlayStation 4.


PÁGINA 38

Battleborn. Gearbox le ha dado otra vuelta de tuerca al género del shooter, apostando por veinticinco héroes de habilidades y armamento totalmente diferenciados. Ya os gusten las campañas cooperativas o los multijugadores competitivos, hay batalla para rato.


PÁGINA 42

Ratchet & Clank. Insomniac Games ha reimaginado la primera entrega de su mítica saga y el resultado es el mejor plataformas que se puede disfrutar, ahora mismo, en PS4. El lombax y el robot vuelven a estar tan en forma como lo estuvieron en PS2.


PÁGINA 46

Valkyria Chronicles Remastered. Lanzado en PS3 en 2008, este juego de culto llega a PS4 remasterizado y con todos sus contenidos descargables. Combinando estrategia y rol, esta reimaginación de la II Guerra Mundial merecía otra oportunidad.

MES DE EXCLUSIVAS Y TIROTEOS VARIOS

Éste ha sido un mes grande para PS4, que ha recibido dos exclusivas de las que nadie debería pasar por alto: *Uncharted 4* y *Ratchet & Clank*. Además, *Battleborn* está por fin en la calle y Sega ha resucitado uno de sus muchos juegos de culto de la pasada generación: *Valkyria Chronicles*. Por si todo eso no es suficiente, hay otras propuestas de perfil un poco más bajo, pero igualmente satisfactorias: *Alienation*, *Salt & Sanctuary*, *UEFA Euro 2016*, *Tales from the Borderlands*... Ahora sí, parece que el cambio generacional se ha consumado con todas las de la ley. Quien tiene una PS4 tiene un tesoro.

PS4

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanto más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:


EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

SE DICEN PALABROTAS


SEXO

JUEGO DE TERROR

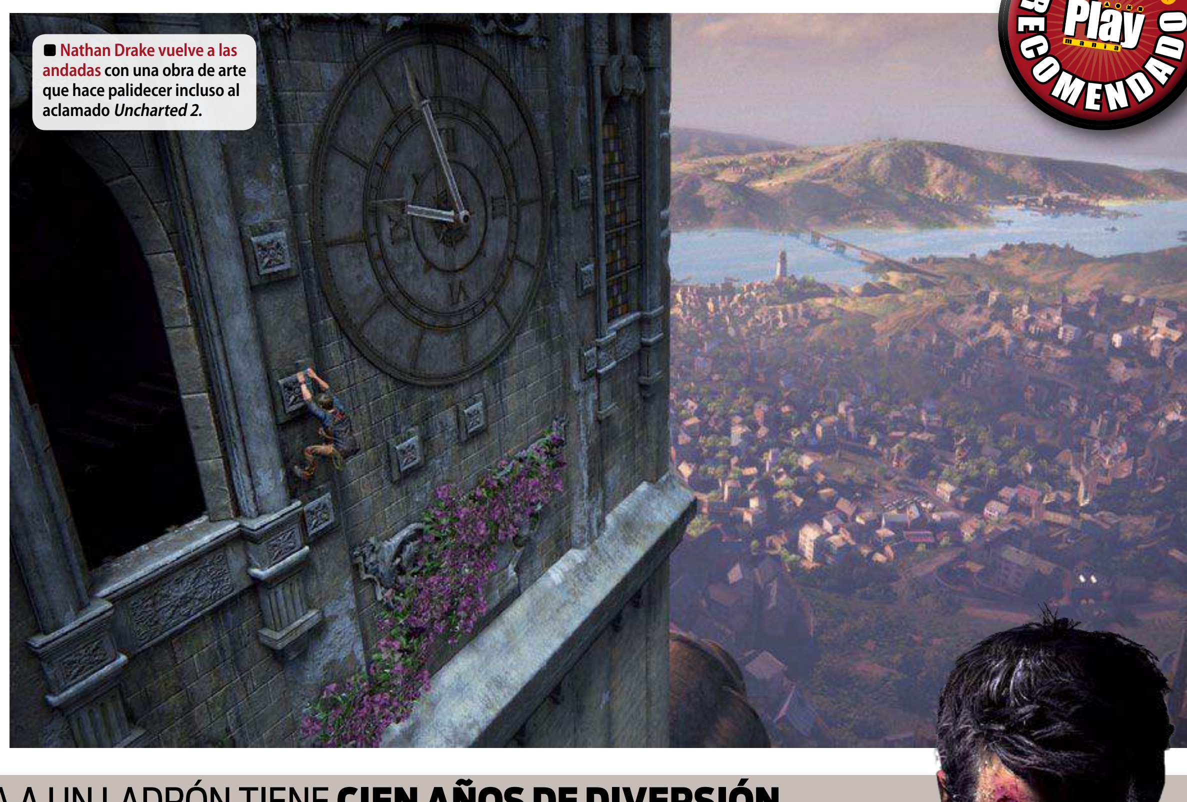
CONTENIDO VIOLENTO

ENSEÑA A JUGAR


EDAD JUEGO EN RED







Nathan Drake vuelve a las andadas con una obra de arte que hace palidecer incluso al aclamado *Uncharted 2*.

JUEGO Play RECOMENDADO

QUIEN ROBA A UN LADRÓN TIENE **CIEN AÑOS DE DIVERSIÓN**

Uncharted 4 El Desenlace del Ladrón

Naughty Dog, el Equipo A de los videojuegos, ha vuelto a encontrar su fortuna con una última expedición arqueológica que se recordará durante siglos.

Siempre que Naughty Dog lanza un juego, es conveniente contener la respiración, por lo que pueda pasar. En el caso de *Uncharted 4*, lo que ha sucedido es que es el final soñado para una de las sagas más importantes de la historia de PlayStation. El estudio californiano se ha tomado su tiempo para debutar en PS4, pero la espera ha merecido mucho la pena. Si pensabais que con *El reino de los ladrones* lo habíais visto todo, esperad a ver *El desenlace del ladrón*, que os robará el corazón con premeditación y alevosía.

Con Bruce Straley y Neil Druckmann, los máximos responsables de *Uncharted 2* y *The Last of Us*, al timón, la nave ha arribado al paraíso de los videojuegos con honores de obra maestra. Si la tercera entrega, dirigida por Justin Richmond y Amy Hennig, fue una pequeña decepción (para lo que nos tiene acostumbrados el estudio), lo que tenemos aquí es un diamante que brilla con fulgor. No es sólo que sea, probablemente, el juego más vistoso de la historia, sino que ha sabido adoptar nuevas mecánicas para volver a sorprender. Naughty Dog ha sentado unos estándares de calidad técnicos y jugables que dejan en evidencia a casi cualquier otro estudio. De lo que hay disponible en PS4, sólo *The Witcher 3* aguantaría una comparación directa con esta mala bestia, imprescindible en toda "jugoteca", y va a ser difícil que alguien se acerque a su celestial listón.

Felizmente casado con Elena Fisher, Nathan Drake empieza la aventura como un hombre retirado de la búsqueda de riquezas, pero, pronto, se verá empujado a la acción una

LA TRANSVERSALIDAD QUE EMOCIONÓ A PEDRO SÁNCHEZ



1 **TIROTEOS.** Resultan muy ágiles y están bien dosificados. Las coberturas son destructibles y los enemigos nos rodean, así que hay que estar al loro.



2 **GANCHO.** Esta herramienta se traduce en una nueva y espectacular forma de moverse, que ya no se reduce a escalar por cornisas y salientes.

3 **JEEP.** Hay un par de fases en las que podemos conducir un todoterreno con libertad por "minimundos" abiertos.





El sigilo, influido por el de *The Last of Us*, es una opción muy aconsejable en ciertos puntos. La hierba alta es un escondite ideal.



La escarpia, hecha a imagen y semejanza del piolet de *Tomb Raider*, permite clavarse a rocas porosas y ganar puntos de apoyo.



Los momentos "marca de la casa" no faltan a la cita. Una vez acabada la aventura, se pueden rejugar desde el menú en cualquier orden.





LA FAMILIA CRECE (Y LOS PROBLEMAS)



SAMUEL DRAKE. El hermano de Nathan, al que éste creía muerto, reaparece quince años después. Su vida pende de un hilo...



ELENA FISHER Y VICTOR SULLIVAN. La esposa y el mentor de Nathan tratan de disuadirle para que no vuelva a las andadas.



RAFE ADLER Y NADINE ROSS. Los dos villanos son un buscador de tesoros y la dueña de una corporación militar privada.

Con Bruce Straley y Neil Druckmann al timón, *Uncharted 4* ha arribado al paraíso de los videojuegos con honores de obra maestra. Ha dejado el listón por los cielos.

última vez, cuando su "resucitado" hermano, Sam, le pida ayuda para encontrar un tesoro relacionado con el pirata Henry Avery, quien habría fundado una utopía llamada Libertalia. A partir de ese momento veremos los dilemas familiares y morales a los que se enfrenta el protagonista, sin que falte a la función su inseparable Sully. Quienes tampoco se perderán el show serán Rafe Adler, un traicionero cazador de tesoros, y Nadine Ross, la implacable dueña de un ejército privado. El juego repite ciertas estructuras narrativas de sus predecesores, pero la forma de contar la historia es más madura y emocional. No llega al extremo de *The Last of Us*, ni mucho menos, pero tiene empaque y sabe seguir su propio camino cinematográfico.

La fórmula jugable se ha renovado con esmero, mirándose un poco en el reseteo de *Tomb Raider* y añadiendo nuevos conceptos. Para empezar, el plataformeo es más satisfactorio que nunca, gracias a la introducción de un gancho con cuerda que permite balancearse, trepar en vertical, encadenar caídas... Se aprovecha incluso en ciertas secuencias de acción, por ejemplo, para engancharse a una camioneta en marcha. Como siempre, la escalada, tanto por espacios naturales como por elementos arquitectónicos, funciona muy bien. Los tiroteos se sienten también más fluidos y dinámicos. El apuntado con las armas es tremendamente ágil, se ha ganado en verticalidad (por ejemplo, se puede disparar estando colgado del gancho) y muchas coberturas se destruyen con los impactos continuados. Lo único que se echa en falta es la opción de devolver granadas, que, por algún motivo, se ha eliminado. Por lo general, la IA de los enemigos es muy consistente, de modo que tratan de rodearnos y emboscarnos, aunque, en ciertas secciones de sigilo, pueden ser un poco



Las cuestas resbaladizas, un recurso aparentemente banal, hacen que el plataformeo gane muchísimos enteros.



Hay algunos flashbacks que indagan en los orígenes de Nathan y Samuel Drake. Ya desde niños, eran unos entendidos en tesoros.



Héctor Alcázar es uno de los mejores personajes en la historia de la saga. El "Carnicero de Panamá" lo apodan...



Hay algunos "minijefes" en forma de combates cuerpo a cuerpo bastante guionizados. La pupita está garantizada.



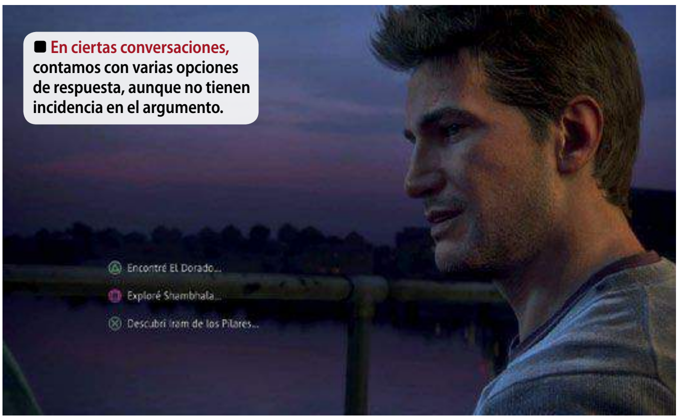
Hay diversos coleccionables: tesoros, entradas del diario, notas, túmulos y diálogos opcionales.



Nuestros aliados nos prestan ayuda. No pueden morir y la CPU no los ve si estamos en "modo sigilo".



Hay puzles que juegan con poleas, luces, placas, signos... Casi siempre hay pistas que evitan que nos atasquemos.



En ciertas conversaciones, contamos con varias opciones de respuesta, aunque no tienen incidencia en el argumento.

Naughty Dog se ha sobrado, firmando una aventura que hace resoplar al jugador de incredulidad a cada paso que da. Steven Spielberg haría bien en echarle un ojo.

pardillos. Los aliados también se comportan con inteligencia y están siempre pendientes de nosotros, para ayudarnos. Eso sí, para evitar frustraciones por errores ajenos, se ha decidido que sean "inmortales", por lo que, aunque tengan una tanqueta delante acribillándolos, nunca palmarán. También hay unos cuantos puzles que, si bien no son muy difíciles de desentrañar, sí obligan a darle un poquito al coco. Si hay una novedad que sorprenda respecto a otras entregas, son los vehículos: un barco y, sobre todo, un jeep que podemos manejar, con libertad, por pequeños mundos abiertos. La conducción está muy bien implementada, pues se ve afectada por los diferentes tipos de superficies. Aparte, el todoterreno lleva un cabestrante que permite resolver pequeños puzles ambientales, como, por ejemplo, remontar una cuesta embarrada. La gran virtud de *Uncharted 4* es que sabe dosificar todos esos elementos con cadencia, sin que falten momentos vertiginosos en forma de demoliciones, accidentes...

La campaña, por sí sola, ya coloca al juego en el Olimpo, pero es que, además, hay un multijugador online que resulta muy consistente. Por equipos, podemos competir en tres modos, en refrie-

UNA **PELÍCULA JUGABLE** DIGNA DEL MEJOR INDIANA JONES



1 **PERSONAJES.** El realismo de las caras, el modelado de los cuerpos o las verídicas animaciones están a años luz de las de cualquier otro videojuego.



2 **ESCENARIOS.** Los paisajes entran por los ojos y ya no salen, a lo que hay que añadir unos interiores dignos del rococó. Es un trabajo de orfebrería.



3 **FILTROS.** Tras acabar la aventura, podemos rejugarla aplicando un estilo de cine negro, otro de polvo de tiza... El de "cel shading" es gloria bendita.



■ Los paisajes son de infarto: una jungla, un altiplano a los pies de un volcán, islotes paradisíacos, montañas con cascadas, cuevas...

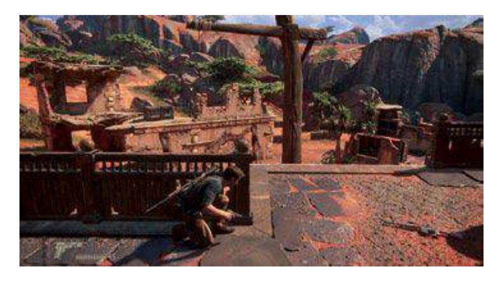


■ Y no sólo es que sean bellos, sino que están plagados de detalles: fauna, efectos atmosféricos, mobiliario, iluminación dinámica...



■ El tono general es más serio que en las entregas anteriores, pero siempre hay lugar para las gracias y los chascarrillos.



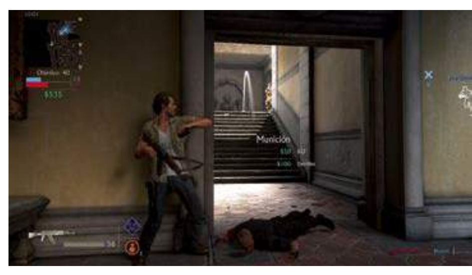


gas que sacan partido a todas las mecánicas de la campaña e, incluso, a elementos adicionales, como objetos místicos de uso limitado que permiten ralentizar a los enemigos, teletransportarse o revivir a los aliados. Además, según la clase que elijamos, dispondremos de unos determinados personajes de apoyo o de ciertas armas. De lanzamiento, hay sólo ocho mapas, pero ya se ha confirmado que los contenidos descargables del multijugador serán gratuitos (el de la historia sí que obligará a pasar por caja, aunque no se sabe nada de él).

¿Y qué decir del apartado técnico? Pues que es el más puntero que hemos visto nunca en un videojuego. Por momentos puede pasar perfectamente por una película o una secuencia CG, pero todo está hecho con el motor del juego. Los personajes parecen salirse de la pantalla y aún más increíbles son los paisajes, tan vastos como repletos de detalles. Lo mejor es que el juego, sabedor de su belleza, se pavonea con andares para todos los gustos. Mención especial merecen algunos planos en que la cámara se aleja para ofrecernos panorámicas de una fachada o de un horizonte sin fin. Añadid unos interiores recargadísimos de detalle, unos efectos atmosféricos impactantes (lluvia, oleaje, viento), una fauna viva o una iluminación de postín (con linternas, antorchas o bengalas) y tendréis un paraíso de los videojuegos. La banda sonora es tan épica como de costumbre y el doblaje al castellano es impecable, con el impresionante Roberto Encinas a las cuerdas vocales de Drake. Con *Uncharted 4: El desenlace del ladrón*, Naughty Dog se ha sobrado, firmando una aventura que hace resoplar de incredulidad al jugador a cada paso. Steven Spielberg haría bien en echarle un ojo para inspirarse de cara a Indiana Jones 5. Si los videojuegos son arte es por monumentos así. ○



■ Hay cinco niveles de dificultad, de modo que, en los más duros, a la IA no le lleva más de un par de tiros hacernos morder el polvo.



■ El multijugador corre a 60 fps, por los 30 fps del modo Historia. Como contrapartida, el grado de detalle general pierde enteros.

» UN **MULTIJUGADOR** CON BALAS Y MAGIA

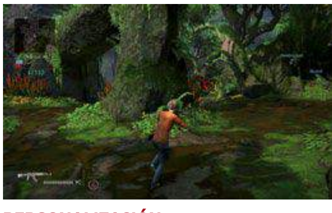
El multijugador de *Uncharted 4* ofrece refriegas por equipos en las que se enfrentan los héroes y los villanos más icónicos de la saga. Se han trasladado todas las mecánicas de la campaña (coberturas, gancho) y se han añadido elementos adicionales, como unidades de apoyo y objetos místicos.



MODOS. Hay tres: Duelo por equipos, Comando (el típico Dominio) y Saqueo (hay que coger un ídolo y llevarlo a nuestra base).



MAPAS. Hay ocho, que se irán ampliando gratis. En el futuro también habrá más modos a coste cero, incluido un cooperativo.



PERSONALIZACIÓN. Obteniendo reliquias, podemos adquirir infinidad de aspectos, objetos, burlas... Hay micropagos opcionales.



VALORACIÓN

» LO MEJOR

Gráficos de infarto. Logra innovar en lo jugable. Es bastante largo y tiene multijugador.

» LO PEOR

Repite ciertos patrones narrativos. Arranca con lentitud. No poder devolver granadas.

Te gustará + que... UNCHARTED: LA COLECCIÓN...



Te gustará + que... TOMB RAIDER: DEFINITIVE EDIT.



98	**» GRÁFICOS** No se ha visto otra cosa igual jamás. Es una lección magistral, casi de cine.
96	**» SONIDO** La BSO es épica, y el doblaje al castellano está realmente cuidado.
98	**» DIVERSIÓN** Tiene tiros, plataformas, conducción, puzles... El equilibrio es sensacional.
93	**» DURACIÓN** La aventura dura quince horas, es rejugable... y, encima, hay multi.
NOTA 98	**Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.**

JUEGO Play RECOMENDADO



Género: **SHOOT'EM UP**
Desarrollador: **GEARBOX**
Editor: **2K GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Season Pass: **19,99 €**


JUGADORES **1-2**


JUG. ONLINE **2-10**


TEXTOS **CASTELLANO** VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ** RESOLUCIÓN **1080 P**



http://www.battleborn.com/



■ *Battleborn* es una divertida mezcla de géneros que tiene en sus 25 personajes, muy diferentes entre sí, su principal atractivo.

UN **SHOOT'EM UP** CON ALMA DE MOBA

Battleborn

Tras combinar el RPG con el shoot'em-up en *Borderlands*, Gearbox se atreve con el género MOBA para crear el primer "Hero Shooter".

La última estrella en el universo, capaz de mantener con vida todas las especies existentes, se encuentra amenazada por un "villano galáctico" llamado Rendain. Los más valerosos humanos, robots y alienígenas, deberán unir sus fuerzas para echar por tierra los malvados planes de Rendain y acabar con él; ellos son los Battleborn, un peculiar grupo de todo tipo, especie y condición unido en lo que se ha bautizado como el primer "Hero Shooter" de la historia.

La nueva vuelta de tuerca de Gearbox. Tras revolucionar el mundo de los shoot'em up con *Borderlands*, donde el género pasó de una temática realista y monótona a un colorista mundo cel-shading y un desarrollo digno del más complejo RPG, Gearbox vuelve a innovar y se saca de la manga un género que ya se ha bautizado con el nombre de Hero Shooter.

Battleborn es, a primer vista, un shoot'em up con un aspecto colorista y original... Pero no hay más que coger el mando y probarlo unos minutos para comprobar que poco tiene que ver con los títulos clásicos del género. Tal y como plantea el argumento de su modo historia, en *Battleborn* se dan cita personajes llegados de los más diversos lugares del universo, algo que afecta visualmente al juego pero, más profundamente, en lo que respecta a su jugabilidad. Cinco personajes de inicio, veinticinco tras desbloquearlos todos (y cinco más que se añadirán en un futuro no muy lejano); cada uno de ellos con su tamaño, su velocidad, su potencia de salto... y su bien diferenciado armamento. Parece evidente que Gearbox se ha fijado

LA VARIEDAD ENTRE **PERSONAJES** ES LA CLAVE DEL JUEGO



① **CLÁSICOS.** Disparo, granada, recarga... Lo de siempre. Oscar Mike y Whisky Foxtrot son los principales abanderados del shooter clásico.



② **MELEE.** Personajes como Rath o El Dragón restan una mayor cantidad de energía a sus oponentes... ¡Pero sólo tienen ataques cuerpo a cuerpo!



③ **SANADORES.** Un equipo no está completo sin los personajes capaces de rellenar de energía a sus compañeros, como Miko.



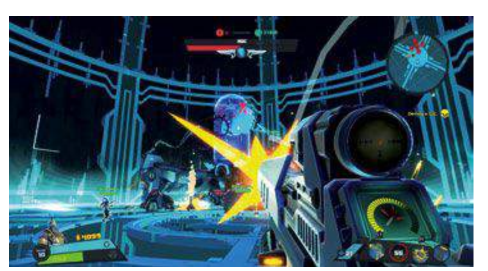
Gearbox ha dejado atrás el Cel-Shading. El aspecto de *Battleborn* está más cerca del de una película de Pixar.



Durante el modo historia se irán planteando retos para conseguir monedas con las que comprar equipo.



Algunas técnicas como esta de Caldarius cambiarán la perspectiva de juego durante unos segundos.





EL ALTO COMPONENTE **MOBA**



VARIEDAD. Cada personaje del juego posee unas habilidades específicas y unos ataques únicos y característicos.



PERSONALIZACIÓN. Cada nivel nos permitirá adaptar nuestras habilidades al modo de juego o el equipo contrario.



EQUIPO. Será esencial formar un equipo variado para lograr la victoria, independientemente del modo de juego.

Sin llegar a exigir una dedicación tan grande como lo hace *Destiny*, *Battleborn* te mantendrá pegado al mando subiendo el rango a cada personaje durante meses.

en el género MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) para aportar ese punto diferenciador al juego. Salvo dos personajes que podrían encajar en cualquier otro shoot'em up (perfectos para iniciarse en *Battleborn*), los otros 23 no se parecen en absoluto y pueden dividirse, a grandes rasgos (con muchos matices), en tres grupos principales: sanadores, atacantes cuerpo a cuerpo y atacantes a distancia.

Cada personaje del juego posee un arma diferente, corta y/o de proyectiles, que podrá utilizar con un ataque principal y otro alternativo, a lo que se le unen tres movimientos especiales que requieren un determinado tiempo de carga. Entre esos movimientos encontramos escudos, explosivos, cargas de hombro, ataques aéreos, la plantación de una seta cuyas esporas rellenan nuestra energía y la de nuestros aliados... Junto a esas inmensas posibilidades, cada personaje puede evolucionar a lo largo de quince niveles (que requerirán una buena cantidad de horas), que irán desbloqueando nuevos ataques y vestimentas. Para rematar, al comienzo de cada ronda o nivel del modo historia (cuyo desarrollo detallaremos a continuación), todos los personajes tendrán su nivel de experiencia al mínimo y, con cada aumento de nivel, podremos evolucionar sus movimientos especiales en dos direcciones diferentes, eligiendo sus habilidades (en tiempo real y en medio de la partida) a través de una especie de mapa genético denominado "hélice". ¿Te parece lo suficientemente completo y, en el mejor sentido, complejo? Pues aún hay más...
Tras los niveles o enfrentamientos recibiremos monedas y, en ocasiones, elementos de equipo, de forma individual, o paquetes; dicho equipo nos servirá para armarnos al comienzo de cada enfrentamiento con modificadores que afectan a la



La aventura tiene 8 niveles. Aunque no parecen muchos, jugarla con cada uno de los 25 personajes es una experiencia diferente.



Las escenas de introducción y entre niveles de la historia tienen este aspecto tan impresionante. Precioso en su faceta artística.



Las habilidades especiales requieren unos segundos determinados para cargarlas tras su uso.





Los jefes del juego son tan variados como sus protagonistas. Algunos de ellos son inmensos.



La presentación de los jefes en el momento de su aparición es así de espectacular.



Al completar cada partida se nos informará de cualquier dato imaginable del combate.



Las esquirlas son la moneda necesaria para activar el equipo y construir drones y torretas.



La estrategia de equipo en el modo cooperativo es vital, sobre todo al enfrentarnos a alguno de los jefes.

El Season Pass incluye el acceso anticipado a cinco nuevos personajes (no disponibles en el lanzamiento) y cinco misiones cooperativas.

velocidad, energía, dureza del escudo, penetración de los proyectiles en los escudos enemigos, capacidad de curación... Aunque completar la campaña "sólo" nos llevará unas 10 horas, la cosa puede alargarse mucho si tenemos en cuenta todas las variables que nos invitan a rejugarla. Las cuentas nos salen "tal que así" (preparad la calculadora para ver cuantos meses de juego tenéis disponibles, sin contar el multijugador competitivo): veinticinco personajes con las más diversas habilidades y estilos (veinte desbloqueables, no disponibles desde el principio), quince rangos de experiencia por personaje, desbloqueo de atuendos y "burlas", evolución personalizable de diez niveles en cada enfrentamiento, equipo modificador que aparecerá aleatoriamente al comprarlo con monedas o encontrándolo por el escenario... Y ahora hablemos de opciones de juego.

Cooperativo y competitivo. *Battleborn* plantea un modo historia compuesto por ocho episodios que podremos disfrutar en solitario o en modo cooperativo para un máximo de cinco jugadores online y dos en local, a pantalla partida. Cada uno de los episodios cuenta con dos dificultades diferentes y su respectivo modo extremo (sin vidas extra, si cae uno de los miembros del equipo no podrá reaparecer), aparte de un sistema de calificación que nos dará una medalla de bron-

PERSONALIZACIÓN Y **EVOLUCIÓN** DE PERSONAJES



1 **EQUIPO.** Equípate con objetos para acelerar la recuperación del escudo, darte más velocidad, hacer tus ataques más letales...



2 **HÉLICE.** Cada aumento de nivel de experiencia te permitirá elegir entre dos (o tres) mejoras diferentes para tu personaje.



3 **ASPECTO.** Según vas aumentando el rango de experiencia de cada personaje irás desbloqueando diferentes atuendos.



■ El modo historia está compuesto por ocho episodios que podrás jugar solo o junto a cuatro amigos en cooperativo.



■ En algunos escenarios podrás montar torretas o fabricar drones a cambio de un determinado número de "esquirlas".



■ En el modo multijugador será esencial conformar un equipo equilibrado para conseguir la victoria.





ce, plata u oro dependiendo de la puntuación obtenida. Y si quieres más "juego", también tienes los modos competitivos: tres modos de juego, cada uno con dos escenarios diferentes, en los que podrán participar hasta diez jugadores, cinco en cada bando. Será esencial formar un equipo equilibrado y adecuado a cada uno de los modos para conseguir la victoria, así como armarse con la equipación necesaria. La verdad es que seis mapas y sólo tres modos es poco contenido para el multijugador, aunque se vaya a ampliar.

Un apartado técnico a la altura. Y si el control, la jugabilidad y el desarrollo de *Battleborn* son de lo más original, su apartado gráfico no se queda atrás. Gearbox sustituye el efecto Cel-Shading por un aspecto más cercano al de las películas de Pixar, aunque cada uno de los personajes tenga un estilo visual bastante diferenciado: androides steampunk, "cachas" como Montana o robots como Caldarius, que parecen sacados de una serie de anime de los noventa, encajan a la perfección en el título de Gearbox. El humor sarcástico del estilo de *Borderlands* tampoco faltará y se potencia en *Battleborn* con un doblaje magistral.

En definitiva, *Battleborn* abre un nuevo frente en el género shooter con elementos de MOBA que, por un lado, lo acerca a mayor número de jugadores y, por otro, es todo un soplo de aire fresco en un género que llevaba años estancado. El título de Gearbox plantea un desarrollo que, si nos engancha, nos hará disfrutar durante meses, con modos cooperativos y competitivos e infinidad de posibilidades de personalización y evolución de los personajes. La cantidad y, sobre todo, las tremendas diferencias entre sus héroes hacen de *Battleborn* un juego de largo recorrido, original, divertido y perfecto para jugar solos o en compañía. ■



■ Cada personaje tiene un "calificativo" dependiendo de la experiencia necesaria para usarlo. Reyna, arriba, es "difícil".



■ Al principio los personajes con ataques cuerpo a cuerpo te desesperarán. Sólo hay que aprender a alejarlos un poco...

» MODALIDADES MULTIJUGADOR

Junto al modo historia, Gearbox ha incluido un modo multijugador competitivo compuesto por tres modalidades de juego diferentes, cuyo desarrollo está más cerca del género MOBA que del shooter de toda la vida. Hasta diez jugadores, cinco por equipo, podrán participar en el modo multijugador.



CAPTURA. Un clásico del género shooter: tres zonas diferentes que tendrás que capturar para ir sumando puntos.



INCURSIÓN. Elimina el último Supercentinela enemigo y protege los tuyos para hacerte con la victoria.



FUSIÓN. Escolta a tus esbirros mecánicos hasta el punto de escape y evita que los del equipo oponente salgan vivos para ganar.



» LO MEJOR

Las grandes diferencias entre personajes te empujarán a jugar con todos.

» LO PEOR

Pocos mapas para el multijugador. Hay que jugar siempre conectado.

Te gustará + que... BORDERLANDS (PS3) | Te gustará – que... DESTINY



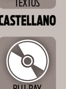
87	**» GRÁFICOS** Brillantes a nivel artístico, pero con pequeños bugs y algún tirón.
90	**» SONIDO** Música ambiental electrónica y un doblaje de auténtico lujo.
88	**» DIVERSIÓN** Aprender a manejar cada uno de los personajes es todo un desafío.
85	**» DURACIÓN** Mucha si te picas, aunque no le vendría mal algo más de contenido.
NOTA 87	Una atractiva mezcla de géneros, para jugar solo o en compañía. Original, variado y artísticamente impecable.

JUEGO RECOMENDADO PlayManía



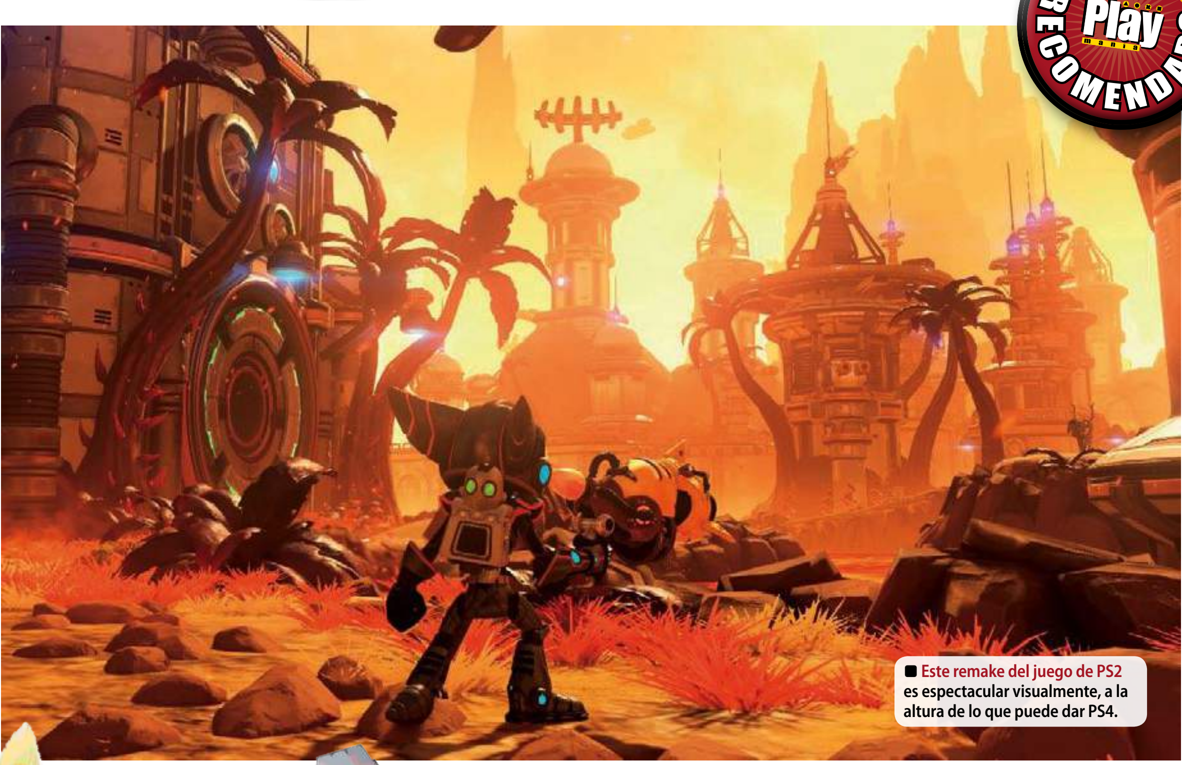

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **INSOMNIAC**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**
Precio PS Store: **34,99 €**




JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**


http://www.insomniacgames.com/games/ratchet-clank-ps4/



Este remake del juego de PS2 es espectacular visualmente, a la altura de lo que puede dar PS4.

EL REGRESO POR TODO LO ALTO DE UN **DÚO EMBLEMÁTICO**

Ratchet & Clank

Insomniac Games rescata una de sus sagas más populares y nos trae uno de los videojuegos exclusivos de PS4 más interesantes de este año.

Uno de los dúos más carismáticos de la historia de los videojuegos ha vuelto con su primera entrega para PS4. Se trata de un remake del primer *Ratchet & Clank* lanzado para PS2 en el año 2002, pero con suficientes novedades como para poder considerarlo un reinicio por todo lo alto. Además, el nuevo *Ratchet & Clank* también se basa en la película que se estrenó en cines el 29 de abril, que a su vez se basa en el juego.

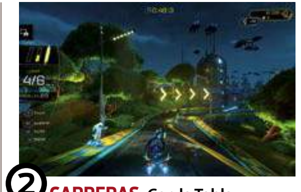
Los jugadores veteranos reconocerán la historia y varias misiones del original, pero se han añadido más jefes finales, planetas por visitar y nuevos retos por cumplir. Por otro lado, el arsenal está compuesto por las mejores armas de toda la saga, desde clásicos como el Ovejeitor a nuevos artilugios como el Pixelizador, que transforma a nuestros enemigos en sprites de 8 bits. Para los que no conozcáis la saga, os diremos que *Ratchet & Clank* es una mezcla de acción y disparos en tercera persona combinado con plataformas y puzles que funciona a las mil maravillas y que se convierte en una aventura con un ritmo variado y una acción frenética con múltiples posibilidades. A medida que avanzamos en el juego, vamos consiguiendo guitones, la moneda del universo *Ratchet & Clank*, y raritanio. Con los guitones podemos comprar nuevas armas y con el raritanio podemos mejorarlas, consiguiendo efectos más poderosos como mayor munición o alcance, entre otros. Aparte de los combates, *Ratchet & Clank* también tiene momentos de exploración, búsqueda de coleccionables y hasta carreras en Tabla Flotante. Esta mezcla de desafíos y géneros se presentan con una cali-

Ratchet y Clnank vuelven con una trepidante aventura que narra sus orígenes y cómo se conocieron.

MISIONES GALÁCTICAS CON TODO TIPO DE **DESAFÍOS**



1 **PUZLES.** Ratchet usa su Ganzuotrón para abrir puertas o activar mecanismos. Tenemos que rotar circuitos circulares con láseres.



2 **CARRERAS.** Con la Tabla Flotante, Ratchet disputa frenéticas carreras con obstáculos. Podemos competir en varias categorías.



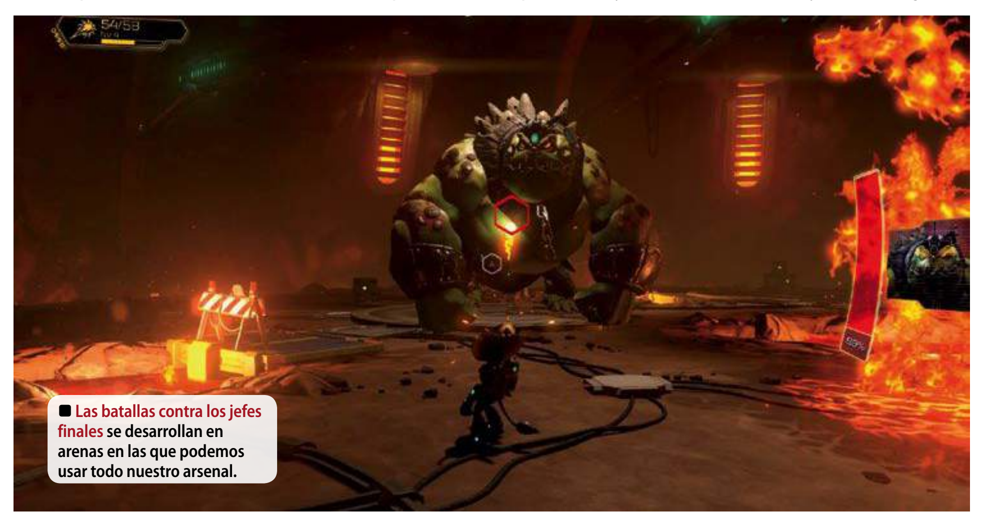
3 **RAÍLES.** Estas fases son como montarse en una montaña rusa. Además, hay que esquivar o cambiar de vía, por lo que requieren reflejos.



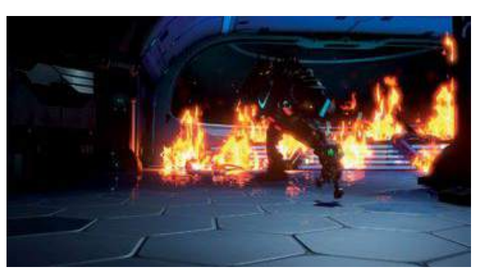
■ Las misiones en nave espacial no son muy numerosas, pero destacan por la cantidad de elementos moviéndose en pantalla.

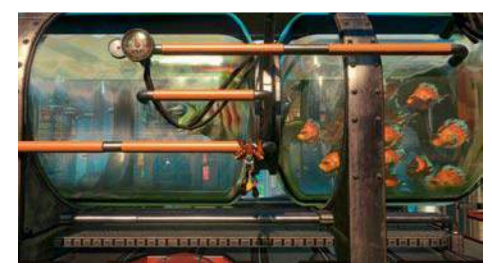


■ El sentido del humor de la saga y sus hilarantes armas siguen aquí. Con el ovejeitor transformamos en ovejas a los enemigos.



■ Las batallas contra los jefes finales se desarrollan en arenas en las que podemos usar todo nuestro arsenal.

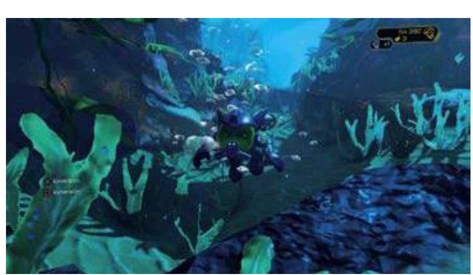




Este "remake" incorpora nuevos planetas, enemigos y misiones, aparte del mejor arsenal de toda la saga.

dad gráfica espectacular, que le convierte en un de los juegos más vistosos del catálogo actual de PS4. Aparte, la consola de Sony echaba en falta un videojuego de este tipo, capaz de atrapar por igual a mayores y pequeños y que nos recuerda a la época de PS2, mucho más variada.

En cuanto a los protagonistas, este dúo se complementa a la perfección. La mayor parte del tiempo controlamos a Ratchet, poseedor del arsenal como ranger galácito. El lombax puede luchar y utilizar todo tipo de artilugios para moverse por tierra, mar o aire según la situación. También vive momentos de acción contrarreloj para sobrevivir o se monta sobre circuitos de raíles que requieren toda nuestra atención para completarlos con éxito. Por su parte, Clank vive persecuciones con QTE breves pero intensas, aunque su mayor especialidad son los puzles que tiene que resolver en algunos escenarios. El robot centinela puede usar otros robots para aprovechar sus funciones. Es decir, utilizar a sus compañeros mecánicos como puentes, trampolines o como fuentes de energía para activar mecanismos o abrir puertas cerradas. Con estos roles asignados, la odisea espacial de *Ratchet & Clank* alterna su ritmo entre la acción sin contemplaciones con el sosiego de pensar cómo resolver un puzle para llegar a una determinada zona. La mezcla resulta tan gratificante y divertida que este remake cautivará tanto a los jugadores que siguen a estos personajes desde hace más de una década, como a los que no les conozcan. Si la idea te atrae, no lo dudes.



■ Bucear es una de las habilidades de las que dispone Ratchet según el planeta que visita. Podemos encontrar cajas bajo el agua.



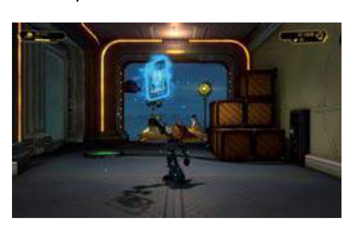
■ Los puzles son la estrella en las misiones protagonizadas por Clank, en las que resolvemos situaciones como construir puentes.

» PLANETAS REPLETOS DE **TESOROS**

Aparte de las misiones principales y secundarias, *Ratchet & Clank* cuenta con varios coleccionables para conseguir bonificaciones pasivas o mejoras, además de extras como caretas para Ratchet, filtros de pantalla, munición infinita o invencibilidad. Encontrarlos todos lleva su tiempo.



MAPAS. Nos sirven para encontrar los puntos de interés de cada escenario. Además, muestran todas sus zonas.



HOLOTARJETAS. Cada conjunto de estas cartas desbloquea bonificaciones pasivas y mejoras. Las "repes" se pueden cambiar.



GUITONES DORADOS. Hay 28 en total en todo el juego. Están escondidos y desbloquean extras jugosos y curiosos.



» LO MEJOR

La variedad de armas y su combinación de acción con plataformas y puzles. Su humor.

» LO PEOR

Las carreras no están a la altura del resto de la aventura. Son un poco monótonas.

Te gustará + que...

KNACK



Te gustará + que...

SKYLANDERS SUPERCHARGERS



96	**» GRÁFICOS** Una delicia visual. Parece que estamos viendo una película.
92	**» SONIDO** Traducido y perfectamente doblado al castellano. Y con mucho humor.
96	**» DIVERSIÓN** Acción directa con gran variedad de armas y misiones de todo tipo.
82	**» DURACIÓN** Unas 12 horas. Rejugable por su Modo Desafío y sus coleccionables.
NOTA 92	Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego.





Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **PES TEAM**
Editor: **KONAMI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,95 €**

https://pes.konami.com/es/uefa-euro-2016



Gareth Bale copa la portada de la edición física, que es exclusiva de consolas PlayStation.

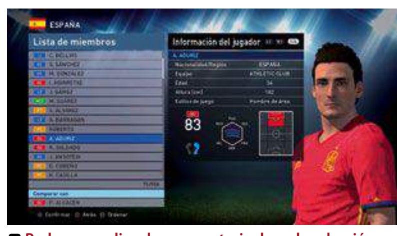
UNA **PRÓRROGA** PARA PONER FIN A LA TEMPORADA

UEFA EURO 2016 /PES 2016

Aprovechando el gran torneo de selecciones de este año, el último *Pro Evolution Soccer* se reedita con pequeños fichajes de muy poca repercusión.

Hasta ahora, EA había tenido la licencia de la Eurocopa, pero Konami se la birló para usarla en *PES 2016* y el resultado es una actualización que se añade gratuitamente al juego original y que, al mismo tiempo, se ha aprovechado para lanzar una reedición a precio reducido. Si no lo comprasteis cuando salió en septiembre, ahora tenéis una gran oportunidad, pero seamos claros: se nota a la legua que estamos ante un contenido que no es de pago y que se ha hecho para salir del paso, sin grandes alardes. Básicamente, el PES Team ha editado un torneo con las veinticuatro selecciones que jugarán en Francia entre el 10 de junio y el 10 de julio, ha añadido algunos ribetes decorativos para dar un poco de ambientación, ha incorporado algunas recompensas para el modo MyClub y se ha lavado las manos. Esto se observa en la ausencia de desafíos basados en la fase de clasificación, en que sólo hay un estadio real del torneo o en los simples comentarios, que son los mismos que en el juego original, lo que hace que Carlos Martínez y Julio Maldonado hablen, por ejemplo, del "transcurso de la temporada".

Por suerte, el resto del juego es tan consistente como lo era hace unos meses, así que, si no lo jugasteis, es el momento de hacerlo. El control, que recuerda al del mítico *PES 6*, pero adaptado a los tiempos modernos, es brillante: los regates, los pases, los tiros o los robos por posicionamiento funcionan como un reloj suizo. Además, hay licencias tan interesantes como las de la Champions League y la Copa Libertadores. El contenido de la Eurocopa no da la talla, pero casi todo lo demás, sí.



Podemos realizar la convocatoria de cada selección y hacer justicia. ¿Alguien duda de que Aduriz debe estar?



Los movimientos de algunos jugadores sobre el campo están clavados, gracias al llamado sistema ID Player.

VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
El control es genial. Para los que ya tengan el original, el DLC es gratuito. El completo editor.

» **LO PEOR**
Sólo hay uno de los estadios de la Euro y hay selecciones que no están licenciadas al 100%.

88	» **GRÁFICOS** Se han mejorado las caras de casi 200 futbolistas para la ocasión.
70	» **SONIDO** Carlos Martínez y Maldini ni siquiera han grabado nuevos diálogos...
92	» **DIVERSIÓN** El ritmo de los partidos es genial y resulta muy fácil hacer virguerías.
89	» **DURACIÓN** Se ha añadido la Euro "a pelo", pero sin desafíos ni apenas trasfondo.
NOTA 88	**Una reedición del mejor *PES* de los últimos años a bajo precio, si bien no se aprecia un gran esmero por recrear la Eurocopa.**

» EL ANTICIPO DEL MEJOR **TORNEO DE SELECCIONES** DE 2016

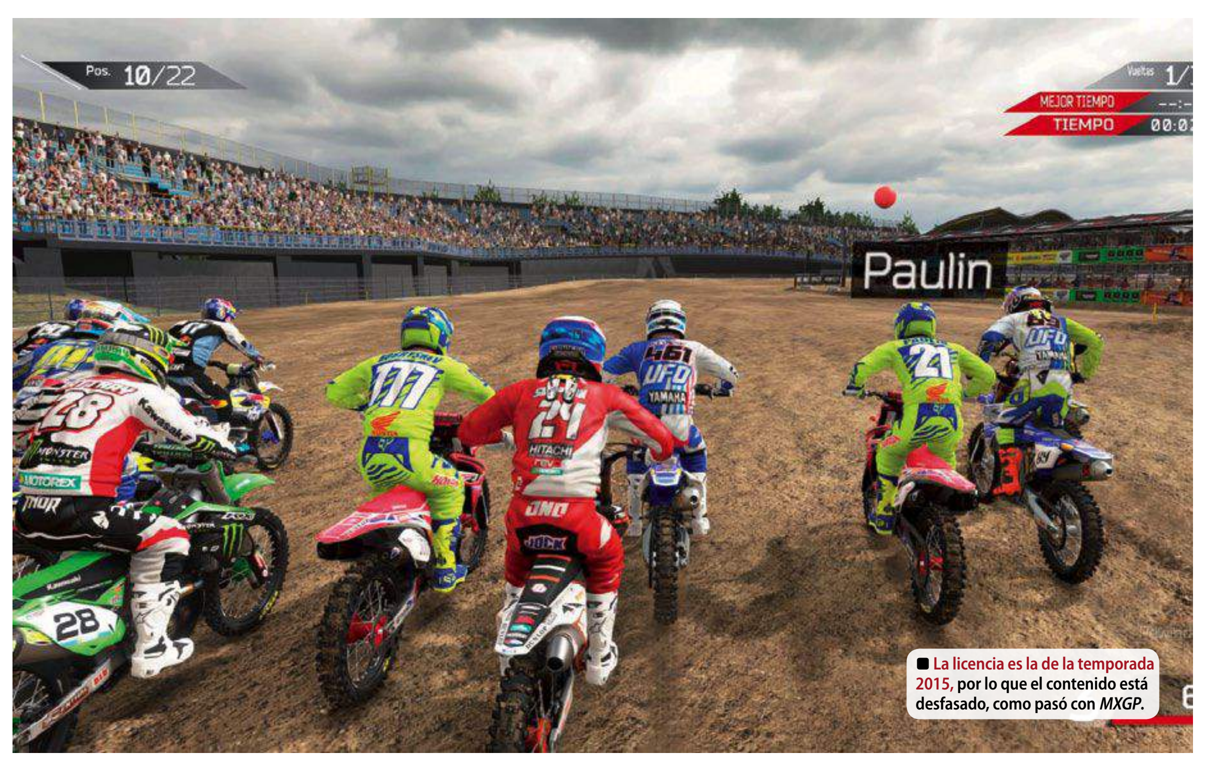


1 **34 SELECCIONES.** Están las 24 que disputarán el torneo, de las cuales quince están totalmente licenciadas, con sus equipaciones más actuales.

2 **STADE DE FRANCE.** El estadio donde se disputará la final es el único de los diez campos de la Eurocopa que está presente... ¿Y los otros nueve?

3 **ICONOGRAFÍA.** Se ha incluido la Copa que se lleva el equipo ganador, así como las rotulaciones del torneo o el balón oficial creado por Adidas.





■ La licencia es la de la temporada 2015, por lo que el contenido está desfasado, como pasó con *MXGP*.

LAS MOTOS QUE AMABAN **EMBADURNARSE DE FANGO**

MXGP 2

Tras un año en barbecho, el Mundial de Motocross vuelve a bajar al barro con una entrega que añade pequeñas novedades... con la competición de 2015.

Milestone, la prolífica compañía italiana de juegos de velocidad, está desatada en este 2016. Si en enero lanzó *Sébastien Loeb Rally Evo* y ya está ultimando *Valentino Rossi: The Game*, ahora le toca el turno a *MXGP 2*, la segunda entrega de su saga basada en el Mundial de Motocross, hecha expresamente para PS4 (la primera se lanzó en PS3 y, meses más tarde, salió una remasterización ampliada para la nueva máquina). A grandes rasgos, el juego cuenta con las mismas virtudes y los mismos defectos que el anterior. La mayor virtud es que el control de las motos es realmente satisfactorio y encaja a la perfección con la vertiginosa orografía de los circuitos. Sin ser un simulador exigente, lo cierto es que las físicas resultan muy verídicas y es un gusto experimentar con diversas trazadas y saltos con los que ser el más rápido. Además, se han aumentado las opciones de personalización y el número de modos.

Todo eso está muy bien, pero en su conjunto el producto no supone un gran avance respecto a la primera entrega. Para empezar, tiene la licencia de la temporada 2015... cuando la de 2016 ya está en marcha (¿se imagina alguien esto con *MotoGP*, *F1* o *FIFA*?). Tampoco se han pulido los errores que ya apreciamos hace dos años, como la irreal e injusta reaparición cuando nos caemos o nos salimos de la pista. El apartado técnico también es bastante discreto, al ser una mera adaptación de lo que ya había cuando la saga se inició en PS3: no hay lluvia, las animaciones al caerse son flojas... Como juego de motocross, es notable y no tiene rival, pero sus tuercas no están bien apretadas.



■ Hay dieciocho circuitos clásicos y todos resultan muy espectaculares, con cuestas de vértigo y múltiples saltos.



■ La personalización de la moto y del mono es bastante generosa. Podemos adquirir cosas con dinero del juego.

» EL **MUNDIAL DE MOTOCROSS** AMPLÍA SUS HORIZONTES



① **MXGP Y MX2.** Están disponibles las dos categorías del Mundial de Motocross. Por limitaciones técnicas, sólo hay veintidós motos en pantalla...



② **MODOS.** Además de las opciones habituales, se han incluido eventos reales, un campeonato por naciones y un circuito de pruebas para practicar.



③ **STADIUM SERIES.** Hay cuatro pistas "indoor" que difieren bastante de los circuitos "abiertos", con muchas zonas de montículos encadenados.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control de las motos. Los circuitos son como montañas rusas. Las nuevas pistas "indoor".

» LO PEOR
Pocos cambios de peso respecto al primer *MXGP*. Las "reapariciones instantáneas".

68	**» GRÁFICOS** Cumplen, pero distan mucho de sacarle partido a la potencia de PS4.
65	**» SONIDO** Los motores "carraspean" y una voz en español nos da ciertas directrices.
75	**» DIVERSIÓN** El control de las motos es notable, sobre todo en tramos empinados.
65	**» DURACIÓN** Se han añadido modos, pero de poco recorrido. En un día, platino al canto.
NOTA 70	**Milestone ha hecho un buen juego de motocross, pero la licencia está anticuada y le falta agarre para acabar de triunfar.**

JUEGO Play RECOMENDADO





Género: **ESTRATEGIA-ROL**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **SEGA**
Lanzamiento: **17 DE MAYO**
Precio: **19,95 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://valkyria.sega.com/index.html



Tras pasar por PS3, la franquicia *Valkyria Chronicles* llega a PS4 con una interesante remasterización a un precio inmejorable.

EL **EJÉRCITO** TE ESPERA, AHORA TAMBIÉN EN PS4

Valkyria Chronicles Remastered

Cuando las llamas de la guerra llaman a la puerta es hora de sacar lo mejor de uno mismo y luchar por aquello que nos pertenece.

Europa, 1935. El continente se encuentra inmerso en una guerra entre la Alianza Imperial y la Federación Atlántica. En medio se encuentra Galia, una región neutral que amenazada por poseer una gran reserva de un mineral muy buscado por sus cualidades curativas y combustibles. Welkin Gunther y Alicia Melchiott, dos jóvenes ciudadanos de Galia, no lo dudan dos veces y se unen al Ejército Nacional para defender su patria. Esta es la historia principal de *Valkyria Chronicles Remastered*, J-RPG táctico que en vio la luz en PS3 y ahora vuelve en PS4 con una versión mejorada, que mantiene toda su magia.

El desarrollo del juego está basado en batallas en las que debemos saber cómo y dónde tenemos que colocar a nuestros aliados para lograr conquistar los diversos territorios del bélico escenario. Como si de una partida de ajedrez se tratara, tanto nuestro rival como nosotros mismos debemos aprovechar nuestro turno al máximo, pues tenemos un límite de movimientos disponibles. Cuando nos llegue la oportunidad, primero debemos memorizar el mapa y conocer bien dónde están nuestros aliados y, sobre todo, los enemigos. Posteriormente, la cámara se traslada hacia la espalda del personaje que vamos a manejar para comenzar con el ataque. Una vez hemos cogido un buen lugar, tanto para disparar como para cubrirnos, toca darlo todo gracias al arsenal que tenemos (granadas, escopetas...).
Podemos tener una unidad de hasta veinte personas, que se pueden especializar en algún tipo de

Alicia y Welkin son los protagonistas de este juego de rol japonés de corte táctico.





UN LIBRO LLENO DE **SECRETOS**



1 CAPÍTULO A CAPÍTULO. La historia se narra de tal manera que parece que estamos leyendo un completo libro de historia.



2 ESCENAS Y COMBATES. Además de episodios centrados en la historia, en otros debemos actuar al estallar una batalla.



3 EPÍGRAFES REPLETOS DE INFORMACIÓN. Las fichas de los personajes y su historia previa también se pueden consultar.



■ Además de con secuencias de vídeo, la historia se narra con viñetas en las que vemos a los personajes.



■ Esta versión *Remastered* incluye todos los contenidos descargables que previamente se lanzaron en PS3.



■ Durante las batallas tenemos el control sobre veinte soldados. Pensar cómo y dónde posicionarlos es vital.





La estrategia es el pilar de este J-RPG táctico que nos mete de lleno en una guerra entre dos grandes potencias.

habilidad: francotiradores, ayuda y soporte técnico, scouts... Tener un equipo equilibrado es otra de las claves que hay que tener en cuenta a la hora de afrontar estos tácticos combates.

Otro de los puntos clave del juego es la posibilidad de manejar un tanque. Estos gigantescos vehículos son de gran ayuda para poder terminar rápidamente las contiendas, llevándose por delante a un buen número de soldados del ejército contrario. Eso sí, los enemigos también son portadores de estas enormes armas, por lo que es recomendable tener cuidado con ellas si no queremos caer en mitad del campo de batalla.

Gráficamente, *Valkyria Chronicles Remastered* ha recibido un lavado de cara tal, que ahora podemos disfrutar de una apasionante historia en 1080 p de forma muy fluida y sin incómodos parones. Los gráficos en cel-shading en los que los colores pastel son los protagonistas, enamoran desde la secuencia de inicio y lucen realmente bien en PlayStation 4. El único "pero" que podemos achacarle es el efecto humo que aparece como un marco blanco y que da la impresión de que nos roba parte de la imagen. Aparte, algunos dientes de sierra irrumpe en alguna que otra ocasión.
La banda sonora nos ofrece unos temas inolvidables que van desde los más movidos y épicos hasta los más sensibles y preciosistas. Todos y cada uno consiguen hacer de cada escena algo único e inolvidable. A esto tenemos que sumarle un perfecto doblaje original en japonés, aunque el doblaje en inglés tampoco se queda atrás.



■ Cada personaje que entre en nuestro batallón puede especializarse en un área (francotirador, médico, etc).



■ El estilo manganime y los colores pastel forman un apartado gráfico realmente eficiente y bonito.

» UN SOLDADO NO SIEMPRE PREPARADO

Aunque tengamos el título de soldado, no podemos entrar en combate así como así. Antes debemos tener un entrenamiento exhaustivo, las mejores armas y, aparte, conocer muy bien a aquellos con los que vamos a compartir unidad. Todo ello se puede hacer desde el cuartel general.



SALA DE MANDO. Aquí escogemos a los soldados que se encuentren capacitados para formar parte de nuestro equipo.

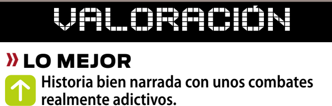


CAMPO DE ENTRENAMIENTO. Mejoramos las habilidades de los personajes con la experiencia ganada en combate.



ARMERÍA. Tanto el tanque como las armas de nuestro equipo se pueden mejorar gracias al dinero obtenido luchando.

VALORACIÓN



» LO MEJOR
Historia bien narrada con unos combates realmente adictivos.

» LO PEOR
Desarrollo muy lento. El efecto niebla estropea algunas escenas. Está en inglés.

Te gustará + que...	Te gustará − que...
NIGHTS OF AZURE	TALES OF ZESTIRIA



85	**» GRÁFICOS** Cel-shading estilo acuarela bien definido y fluido.
88	**» SONIDO** Buena BSO compuesta por temas bélicos e instrumentales.
84	**» DIVERSIÓN** Crear estrategias en tiempo real es un reto realmente entretenido.
88	**» DURACIÓN** La trama principal lleva su tiempo y se pueden repetir misiones.
NOTA 86	Ofrece lo mejor del rol nipón y la estrategia, al tiempo que narra una apasionante historia. Si te gusta el género, a por él.





Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
17-BIT
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
19,99 €

JUGADORES 1	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES INGLÉS
BLU-RAY NO	RESOLUCIÓN 1080 P

http://17-bit.com/



■ *Galak-Z* nos sumerge en un conflicto espacial repleto de acción y con un gran componente estratégico. Podemos convertirnos en mecha en cualquier momento hace que el desarrollo cambie.

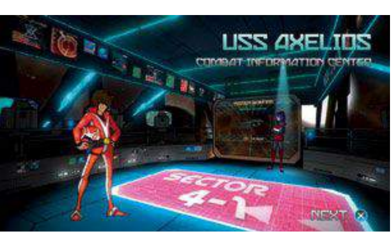
UN **MATAMARCIANOS** DURO DE ROER

Galak-Z: The Dimensional

Acción y estrategia se funden en este juego de naves en 2D, que mezcla elementos clásicos del género con mecánicas "roguelike".

Tras el lanzamiento de su primer juego, *Skulls of the Shogun*, 17-Bit cambia de tercio y nos ofrece un juego de naves en 2D inspirado en algunos clásicos del género, como *R-Type*, y aderezado con una ambientación que bebe de la animación japonesa de los 80 y algunos tintes de roguelike, o lo que es lo mismo, unos escenarios que se generan aleatoriamente y una elevada dificultad que nos obliga a superar las 5 fases de cada uno de sus 5 capítulos sin perder la vida, o de lo contrario nos toca empezar desde el principio.

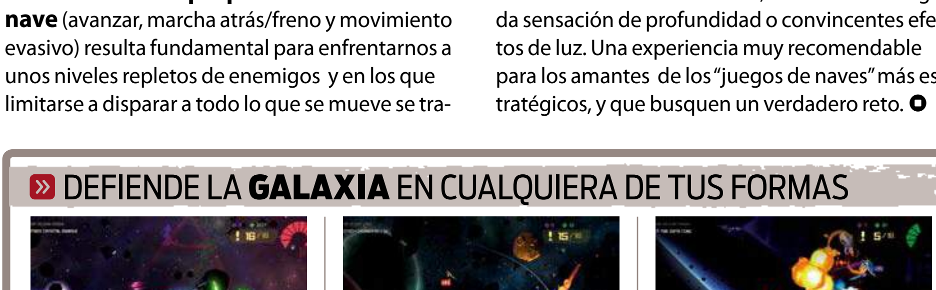
Dominar los tres propulsores de nuestra nave (avanzar, marcha atrás/freno y movimiento evasivo) resulta fundamental para enfrentarnos a unos niveles repletos de enemigos y en los que limitarse a disparar a todo lo que se mueve se traduce en una muerte segura. En su lugar, *Galak-Z* nos insta a examinar a fondo los escenarios y a trazar todo tipo de estratagemas, como aprovechar los entornos para evitar sigilosamente a los enemigos, o aún mejor, a elegir en qué momentos transformar nuestra nave en un poderoso mecha (robot gigante), que cuenta con la capacidad de golpear cuerpo a cuerpo y de lanzar objetos. Un sistema de mejoras para nuestra nave (láser, misiles, escudo...) completa las bases de este matamarcianos, que cuenta con atractivo apartado gráfico en 2D que combina la estética propia de los arcade de 16-bit con elementos "actualizados", como una conseguida sensación de profundidad o convincentes efectos de luz. Una experiencia muy recomendable para los amantes de los "juegos de naves" más estratégicos, y que busquen un verdadero reto. ■



■ Podemos mejorar nuestra nave con las mejoras obtenidas después de cada nivel.



■ Los objetivos de las misiones son bastante simples, pero el camino hasta cumplirlos es realmente duro.



» DEFIENDE LA **GALAXIA** EN CUALQUIERA DE TUS FORMAS





① **ATACAR.** Eliminar a los cientos de malos que nos salen al paso alternando entre la nave y el mecha es una de nuestras tareas principales.

② **EXPLORAR.** Recorrer los niveles en busca de enemigos y objetos es fundamental para progresar. ¡Hay que pensar bien cada ruta!

③ **EL CONTROL.** Manejar la nave requiere cierto periodo de adaptación, pero, una vez dominado, surcar los escenarios es toda una delicia.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su atractiva estética y su propuesta, donde destaca poder cambiar entre la nave y el mecha.

» LO PEOR
Por su naturaleza "roguelike", la dificultad es elevada y requiere de bastante paciencia.

80	**» GRÁFICOS** Acertada estética, con inteligente uso de sprites y polígonos en cel shading.
74	**» SONIDO** El apartado sonoro sirve de buen acompañamiento. Voces en inglés.
77	**» DIVERSIÓN** O te encanta o lo odias, por su particular mecánica y dificultad.
80	**» DURACIÓN** Depende de tu pericia, pero superar las cinco temporadas es un reto.
NOTA 79	Una genial fusión de roguelike y matamarcianos que ofrece una experiencia única… Y solo apta para los incondicionales.





El espacio exterior es testigo de estas refriegas online, que tienen un alto componente estratégico.

A LA CONQUISTA **DEL ESPACIO** MULTIJUGADOR

Dead Star

Acción y estrategia se dan cita en este MOBA, que nos permite disputar batallas espaciales de hasta 20 jugadores simultáneos.

Un terrible conflicto bélico intergaláctico, del que han hecho falta 20 generaciones para recuperarse, marcó para siempre a los habitantes del universo de Dead Star, quienes ahora viven regidos por unas leyes inquebrantables y en las que no tiene cabida la violencia. ¿El castigo por no cumplir las normas? Ser desterrado al Yermo, una suerte de prisión ubicada en el espacio profundo y en la que sobrevivir no es nada sencillo.

Unas batallas online de hasta 20 jugadores simultáneos, en equipos de hasta 10 contra 10, son la actividad favorita de este lugar de destierro, en el que los escenarios se generan aleatoriamente y los peligros, en forma de enemigos manejados por la IA o por otros jugadores, acechan tras cada pedazo de basura espacial. Al principio el objetivo de las partidas es un tanto confuso, por lo que los tutoriales resultan imprescindibles. Gracias a ellos aprendemos las mejores tácticas para asaltar la base rival, defender la nuestra, capturar puestos avanzados o extraer minerales, que podemos invertir en mejoras. Y es que, lejos de ser un matamarcianos, *Dead Star* apuesta por la estrategia pura y dura, haciendo que ir "a lo loco" sea un suicidio, e incitándonos a pensar cada movimiento y a colaborar con nuestro equipo. Lo malo es que, en la práctica, este planteamiento no funciona demasiado bien debido a lo confuso de las batallas y, sobre todo, a que depende exclusivamente de disponer de una amplia y "seria" comunidad de jugadores, algo que de momento no sucede, lo que se traduce en dificultad para encontrar partidas en general... y partidas "interesantes" en particular.

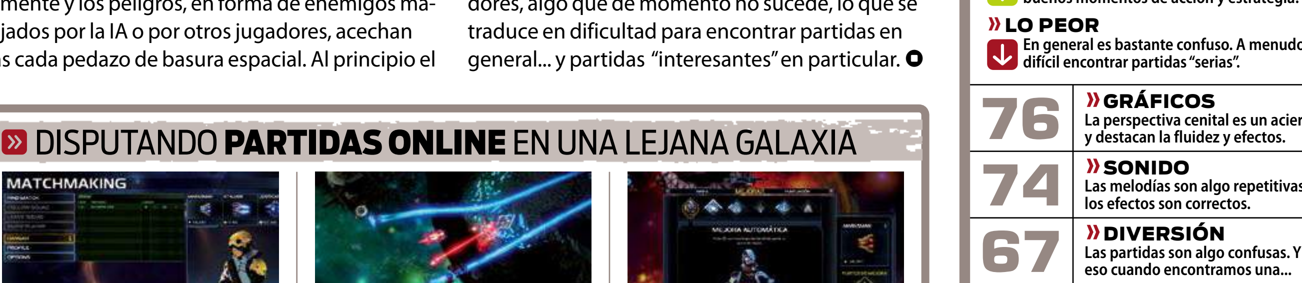


Los combates son intensos, puesto que también hay naves enemigas manejadas por la IA.



Capturar puestos neutrales otorga una gran ventaja, puesto que podemos instalarles armas automáticas.

» DISPUTANDO **PARTIDAS ONLINE** EN UNA LEJANA GALAXIA



1 **ENCONTRAR PARTIDA.** Es el primer paso. No siempre es fácil hallar una sala disponible, por lo que, en ocasiones, la espera es muy alta.



2 **DISPARAR** a los enemigos y realizar otras tareas, como capturar puestos avanzados o recolectar minerales, es nuestro objetivo.



3 **MEJORAR** nuestra nave es fundamental. Es posible potenciar aspectos como el escudo, daño de los misiles o la velocidad máxima.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Si damos con una partida nivelada, ofrece buenos momentos de acción y estrategia.

» LO PEOR
En general es bastante confuso. A menudo es difícil encontrar partidas "serias".

76	**» GRÁFICOS** La perspectiva cenital es un acierto, y destacan la fluidez y efectos.
74	**» SONIDO** Las melodías son algo repetitivas y los efectos son correctos.
67	**» DIVERSIÓN** Las partidas son algo confusas. Y eso cuando encontramos una...
69	**» DURACIÓN** Totalmente enfocado al modo multijugador. Le faltan modos.
NOTA 70	No convence ni como juego de acción ni como de estrategia por un desarrollo confuso y la dificultad para hallar partidas.





Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **HOUSEMARQUE**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**











JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 1-4 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS · BLU-RAY NO · RESOLUCIÓN 1080 P

http://www.housemarque.com/games/alienation/



Frenéticas batallas futuristas esperan en esta aventura que gana en jugando online.

NADIE PUEDE INVADIR **LA TIERRA** E IRSE DE ROSITAS

Alienation

Los creadores de *Dead Nation* y *Resogun* vuelven a la carga con un título de acción futurista en el que luchamos contra una invasión alienígena.

Housemarque regresa a PS4 con una nueva obra que nos lleva hasta un futuro lejano en el que los extraterrestres han invadido la Tierra. De nosotros depende que no terminen con los pocos humanos supervivientes. Para ello, recorremos distintas localidades a lo largo de todo el globo acabando con variados tipos de alienígenas y destruyendo los nidos que han construido. Pero la historia, que apenas carece de peso, no es precisamente el punto fuerte de esta aventura, sino que lo importante aquí son las mecánicas de juego.

La acción es abundante en *Alienation*. Al comienzo de la campaña tenemos que crear a nuestro personaje, seleccionando una de las tres clases disponibles (bioespecialista, tanque y saboteador). Cada una de estas clases cuenta con su historia y sus propias habilidades, algo que dota de un interesante factor estratégico a los combates, ya que de ellas depende nuestra forma de afrontarlos (atacar directamente, dar apoyo al grupo, etc). Por el contrario, todos los personajes pueden usar las mismas armas, pero eso no quita que cada uno las utilice de una manera distinta ya que la mayoría de ellas son personalizables.

A medida que avanzamos por los escenarios y derrotamos enemigos vamos consiguiendo puntos de experiencia para adquirir nuevas habilidades y mejorar las que ya tenemos. Además, algunos enemigos también dejan armas y orbes para mejorar sus parámetros al ser derrotados. Pero esta no es la única manera de conseguir mejoras ya que al explorar los mapas, que son abiertos y bastante amplios, nos encontramos con cajas de suministros



Tres clases de soldados tenemos para elegir. De ello dependerá el rol que juguemos en la partida.

CONOCE EL PAPEL DE LOS **HÉROES** DE LA HUMANIDAD

1 **BIOESPECIALISTA.** Da apoyo al grupo, pudiendo sanar a sus miembros y con habilidades de ataque como el rastro tóxico.



2 **TANQUE.** Una bestia parda para un ataque más directo. Cuenta con una onda de impacto, un rayo de energía y un escudo temporal.



3 **SABOTEADOR.** Rápido y experto del camuflaje. Ideal para ir tras las líneas enemigas y atacar cuerpo a cuerpo con la espada de plasma.



■ El sistema de apuntado es muy sencillo. Con el stick izquierdo nos movemos y con el derecho controlamos la mira del arma.



■ Los efectos de luz y partículas están muy conseguidos y algunos ataques dejan imágenes realmente espectaculares a la vista.



■ Las habilidades especiales son fundamentales para escapar de más de una situación de peligro.





Los alienígenas han invadido la Tierra y a nosotros nos toca evitar que acaben con los humanos supervivientes.

que también guardan orbes y puntos de experiencia con los que seguir mejorando al personaje. En cuanto al sistema de combate, resulta intuitivo a la par que eficaz. Controlamos el desplazamiento de nuestro soldado con el stick izquierdo, mientras que con el derecho apuntamos para disparar el arma principal o los dispositivos como las granadas con los gatillos. Por otro lado, cada habilidad especial está asignada a uno de los botones del DualShock 4 (incluido el táctil), por lo que no resulta nada lioso su empleo. Además, hay un sistema de recarga rápida con R3 que resulta fundamental aprender para sobrevivir al ataque de los numerosos enemigos que aparecen en pantalla. Esto último hace que la dificulta (hay tres niveles distintos y opción de muerte permanente) pueda resultar demasiado elevada si se juega en solitario, estando casi obligados a jugar online, ya que no hay multijugador local. Pero lo bueno es que en el online podemos activar la opción "invasión" y permitir que otros jugadores entren en nuestra partida para luchar contra nosotros por un jugoso botín.

El apartado técnico, por desgracia, ofrece una de cal y otra de arena. El espectáculo visual es digno de mención gracias a los diseños de los personajes y a los efectos de luz y partículas, pero no hay demasiada variedad de escenarios y acaban resultando repetitivos. Por otro lado, la música tampoco destaca y el juego nos ha llegado con voces en inglés, con unos subtítulos demasiado pequeños para poder leerlos con facilidad. Pero, por suerte, no hay mucho que leer. ■



■ Objetivos especiales, como defender una zona durante un tiempo concreto, nos ponen a prueba en más de una ocasión.



■ Los enemigos cuentan con una buena IA y trazan estrategias para rodearnos y atacar desde distintos ángulos.

» LA CLAVE ESTÁ EN LAS **MEJORAS**

Las amenazas en *Alienation* son numerosas y variadas. Para lograr acabar con las decenas de enemigos que pueden atacar a la vez, lo ideal es equipar a nuestro personaje con las mejores habilidades y las armas más potentes y precisas. Prestad atención a los mapas y recoged todo lo que veáis.



ORBES. Se consiguen de los enemigos caídos y sirven para mejorar las armas. Juntar iguales crea otras más potentes.



ARMAS. Algunas se mejoran con los orbes conseguidos, pero los huecos de mejora ocupados no se pueden vaciar de nuevo.



HABILIDADES. Con los puntos de experiencia de los combates se pueden adquirir nuevas y mejorar las ya obtenidas.



VALORACIÓN

» LO MEJOR

El equilibrio entre control, mecánicas y dificultad, ofreciendo tres niveles diferentes.

» LO PEOR

Escenarios repetitivos con una historia sosa con voces en inglés y textos diminutos.

Te gustará + que... DEAD NATION



Te gustará − que... DIABLO III



80	**» GRÁFICOS** Efectos de luz y partículas llamativos con buenos diseños de personajes.
75	**» SONIDO** Música y efectos pasables, pero nos llega con voces en castellano.
88	**» DIVERSIÓN** Mezcla muy bien la acción con elementos roleros de personalización.
80	**» DURACIÓN** Tres personajes con su campaña y muchos secretos al finalizarla.
NOTA 80	Un título de acción con pequeños toques roleros que os encantará si buscáis algo con lo que descargar adrenalina.







Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
STRAIGHT RIGHT
Editor:
UBISOFT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
19,99 €













JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

www.ubisoft.com/es-ES/game/zombi



Sobrevivir en un Londres infectado de zombis es nuestro objetivo en este "Survival Horror", que ya visitó Wii-U.

¿LONDRES? **LONDRES** ESTÁ "MUERTA"

Zombi

Para sobrevivir a un apocalipsis zombi hace falta templanza, valor y, sobre todo, tener a mano un mando de PS4 con la batería bien cargada.

Fue uno de los juegos estrella en el lanzamiento de Wii U y, en teoría, sólo era posible gracias a su mando. Sin embargo, Dualshock 4 ha demostrado que no tiene nada que envidiar a ningún otro controlador y ahora Ubisoft no sólo ha conseguido trasladar intacta la experiencia de *ZombiU* a PS4, sino que se ha marcado una versión que supera al original, sobre todo técnicamente.

Un Londres infectado de zombis es el marco en el que nos sitúa este juego de acción en primera persona que sigue todos los cánones del "survival horror", o lo que es lo mismo, que nos mantiene en tensión gracias a elementos como una constante escasez de armas , una atmósfera oscura y con más de un susto o una mochila con espacio muy reducido. Un macuto que, por cierto, debemos encontrar en caso de morir a dientes de algún zombi, ya que si perdemos la vida asumimos el papel de otro superviviente que empieza de cero. Con estas premisas, tenemos por delante una aventura con un nivel de dificultad exigente y que nos obliga a explorar cuidadosamente cada escenario en busca de objetos y a evitar al máximo los enfrentamientos con los zombis, algo que resulta algo más sencillo gracias a diferentes "gadgets", como un escáner que nos muestra la ubicación de enemigos y provisiones, un mapa a tiempo real o la siempre indispensable linterna. La unión de todos estos elementos da como resultado una campaña que, a pesar de presentar ciertos altibajos y ofrecer un apartado técnico algo desfasado, convencerá a los fans de los muertos vivientes.

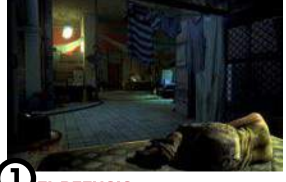


La variedad de armas es bastante alta. Hay desde potentes escopetas a rudimentarios palos con pinchos.



Los zombis son de distinto tipo. Algunos, como los policías, resultan bastante duros por su armadura.

SOBREVIVIENDO AL APOCALIPSIS



1 **EL REFUGIO.** Podemos volver a él en cualquier momento y nos permite recuperar la salud y almacenar los objetos en un baúl.



2 **EL ESCÁNER.** Es nuestro mejor aliado a la hora de explorar cada escenario del juego. Hacerlo es vital para evitar sorpresas indeseadas.



3 **LAS ARMAS.** Son nuestro último recurso, ya que su presencia y munición es escasa. Eso sí, ¡mola mucho reventar zombis a palazos!

VALORACIÓN

LO MEJOR
Es un "survival horror" en toda regla, con una terrorífica atmósfera y mucha tensión.

LO PEOR
En el plano técnico se le nota el paso de los años y su origen otra consola.

70	**GRÁFICOS** Ligeramente superiores al original, pero no están a la altura de PS4.
82	**SONIDO** Los efectos de sonido convencen y las voces, en castellano, también.
78	**DIVERSIÓN** Un "survival" como los de antes, por lo que gustará a los fans del género.
75	**DURACIÓN** La campaña supera las 12 horas, pero no hay extras ni multijugador.
NOTA 76	Un "survival horror" en primera persona correcto y con una conseguida atmósfera, aunque desfasado técnicamente.





■ Trillion es el único enemigo del juego. En cada uno de los tácticos combates debemos quitarle parte de su vida. Puede resultar frustrante.

ROL Y **ESTRATEGIA** EN EL INFRAMUNDO

Trillion: God of Destruction

Los creadores de *Hyperdimension Neptunia* nos traen este peculiar RPG en el que nos enfrentaremos a una criatura con un trillón de puntos de vida...

Trillion, el dios de la destrucción ha despertado tras miles de años y va acabar con en Inframundo a no ser que Zeabolos, el gran Overlord, lo impida invocando a nuevos Overlords que luchen contra este enemigo de descomunal poder. Bajo esta premisa, los chicos de Compile Heart nos presentan un juego de rol y estrategia en la que predomina la paciencia. La trama profundiza en los personajes y la interacción entre ellas mediante los diálogos con imágenes estáticas, a modo de novela gráfica.

El juego nos propone derrotar a un único enemigo con un sorprendente nivel de HP, que ataca cada cierto número de ciclos para luego dormirse. En este tiempo, debemos fortalecer a nuestras Overlords (ataque, defensa, magia...) y sus armas a base de entrenamiento e interacciones en escenarios a modo de tablero, en el que debemos movernos por turnos por una cuadrícula. Tras entrenarnos y enfrentarnos a un muñeco de entrenamiento, pasaremos a vernos las caras con Trillion. Si una Overlord cae, debemos pasar a la siguiente. El objetivo aquí es evitar que el monstruo avance y acercarnos lo suficiente para infligir el mayor daño posible. El juego presenta con más de 20 horas de diálogos entre personajes y cuenta con menús para todo. Desde distintos tipos de entrenamiento, ocio, mejoras, tienda de ítems hasta música, estadísticas e información del enemigo. En definitiva, un juego de rol original y diferente que gustará a los jugadores pacientes, pero no a los que buscan la acción inmediata. Además, que no esté traducido es un lastre con tanto texto.



■ Entrenamos con Mokujin. Nos ayuda a simular un combate contra Trillion y practicar nuestras estrategias.



■ Valley of Swords es una mazmorra en miniatura que nos exige movimientos contados para obtener ítems.

¡UN TRILLÓN DE HP! DIFÍCIL PERO NO IMPOSIBLE..



① **ENTRENAMIENTO.** Aprovecha los distintos tipos de entrenamiento y la ayuda de otras overlords para incrementar tus poderes.



② **DESCANSA.** ¡No todo es entrenar! Dormir, pasear, jugar a la ruleta o pedir el apoyo de los civiles son clave para subir de nivel.



③ **PERSONALIZA.** Mejorar tu arma con sellos mágicos para ganar habilidades especiales y contrata demonios para que luchen a tu lado.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Argumento bien construido, personajes carismáticos y doblaje original en japonés.

» LO PEOR
Demasiados diálogos, acción repetitiva que llega a ser frustrante y textos solo en inglés.

60	**» GRÁFICOS** Los personajes lucen muy bien. Pero los escenarios flojean.
70	**» SONIDO** Algunos temas encajan bien con lo que quiere transmitir el juego.
67	**» DIVERSIÓN** No es un título de acción inmediata, pero las interacciones enganchan.
65	**» DURACIÓN** Si le tienes paciencia puede darte muchas horas de juego.
NOTA 66	Un RPG diferente que plantea divertidas situaciones, pero puede frustrar. Si buscas mucha acción este no es tu juego.





■ En *Severed* nos aguardan tres retorcidas mazmorras repletas de secretos y enemigos, a los que vencemos a golpe de pantalla táctil.

UN "DUNGEON CRAWLER" CON **PERSONALIDAD PROPIA**

Severed

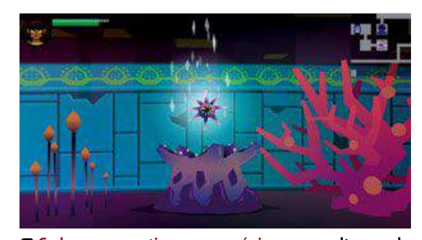
Los padres de *Guacamelee!* vuelven a la portátil con un título exclusivo de Vita, con el que "reinventan" los juegos de rol de mazmorras.

Los clásicos "dungeon crawlers" o RPG de mazmorras, dieron sus primeros pasos a través de pantallas estáticas y, en base a esta idea ("actualizada" con unas suaves animaciones que crean la ilusión de movimiento), Drinkbox ha creado una aventura de acción con toques de rol en la que acompañamos a Sasha, una joven que despierta en otro mundo, con un brazo amputado y sin rastro de su familia. A buscarles tocan...

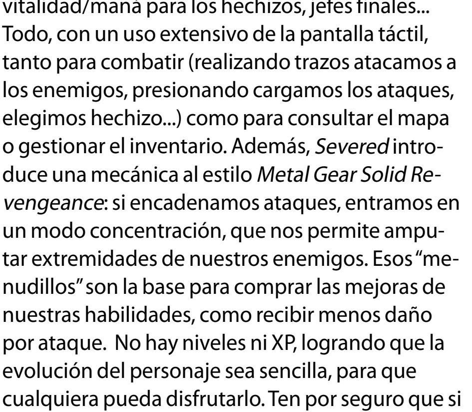
Desde una perspectiva subjetiva avanzaremos por un colorista mundo, compuesto por tres mazmorras (una por cada miembro de la familia) y las zonas que las unen. Un desarrollo que remite a los "metroidvania", ya que vamos aprendiendo habilidades que nos dan acceso a nuevas áreas, hay salas ocultas, coleccionables que mejoran nuestra vitalidad/maná para los hechizos, jefes finales... Todo, con un uso extensivo de la pantalla táctil, tanto para combatir (realizando trazos atacamos a los enemigos, presionando cargamos los ataques, elegimos hechizo...) como para consultar el mapa o gestionar el inventario. Además, *Severed* introduce una mecánica al estilo *Metal Gear Solid Revengeance*: si encadenamos ataques, entramos en un modo concentración, que nos permite amputar extremidades de nuestros enemigos. Esos "menudillos" son la base para comprar las mejoras de nuestras habilidades, como recibir menos daño por ataque. No hay niveles ni XP, logrando que la evolución del personaje sea sencilla, para que cualquiera pueda disfrutarlo. Ten por seguro que si le das una oportunidad, lo gozarás: las 10 horas que deja son, simplemente, divertidísimas. ●



■ *Severed* no busca atrancar al jugador. Tiene picos de dificultad, pero superables. Los checkpoints ayudan...



■ Cada mazmorra tiene sus mecánicas, como alternar el ciclo día/noche, mover una llave evitando unos portales...





» UNA AVENTURA **"DESPOJADA"** DEL COMPONENTE ROLERO



① **CORTE LIMPIO.** Si encadenamos varios ataques, entraremos en modo concentración: se ralentiza el tiempo y podemos amputar extremidades.



② **CASQUERÍA.** Con los "despojos" amputados, podemos mejorar los tres árboles de habilidad, con 19 destrezas en total (muchas con varios niveles).



③ **ALQUIMIA.** Cada mejora requiere distintas cantidades de cada parte amputada. Si no tenemos, podemos crearlas con magia y otros despojos.



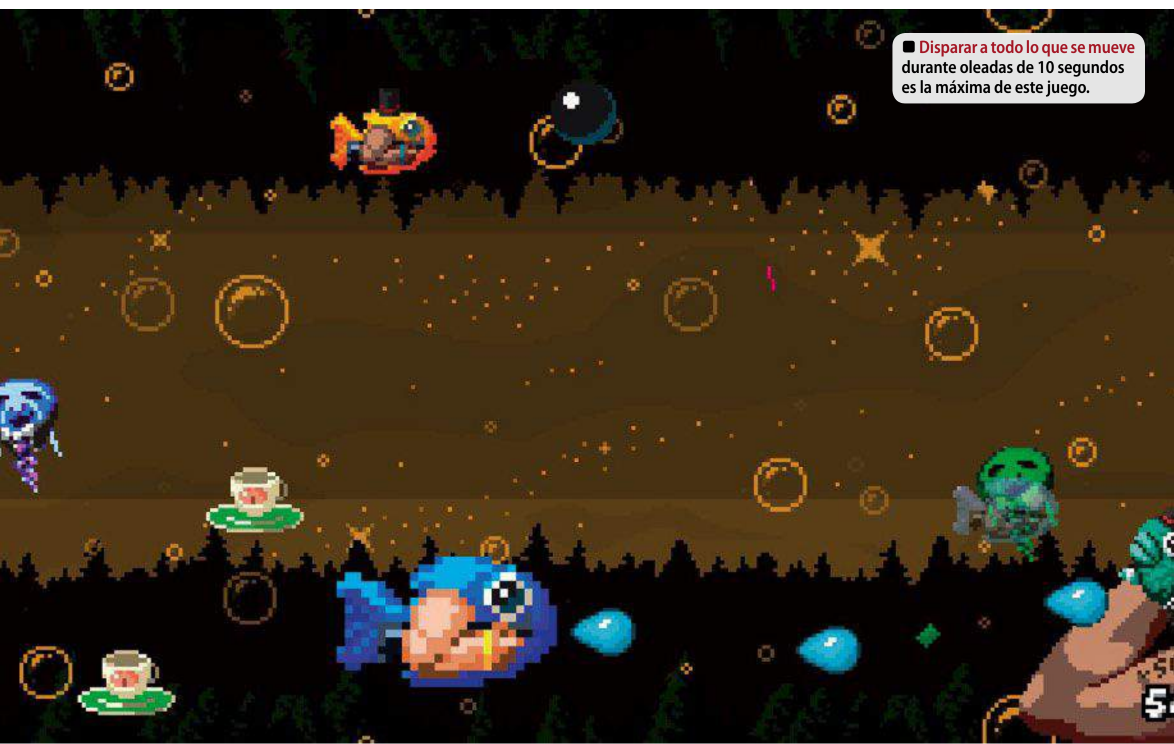
VALORACIÓN

» LO MEJOR
El desarrollo es de los que pican. La banda sonora. El control táctil. "Cercenar".

» LO PEOR
Las tres mazmorras pueden saber a poco. Que no haya más árboles de habilidades.

88	**» GRÁFICOS** Buen diseño de criaturas, entornos vivos... y se mueve suave, a 60 fps.
92	**» SONIDO** Simplemente soberbio. La BSO es de las que no se olvidan.
85	**» DIVERSIÓN** Combates, ritmo, mejora de habilidades... Todo ayuda a que pique.
80	**» DURACIÓN** 9 horas para superarlo, 4-6 más para hacerlo todo (secretos, trofeos...).
NOTA 85	Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse.





■ Disparar a todo lo que se mueve durante oleadas de 10 segundos es la máxima de este juego.

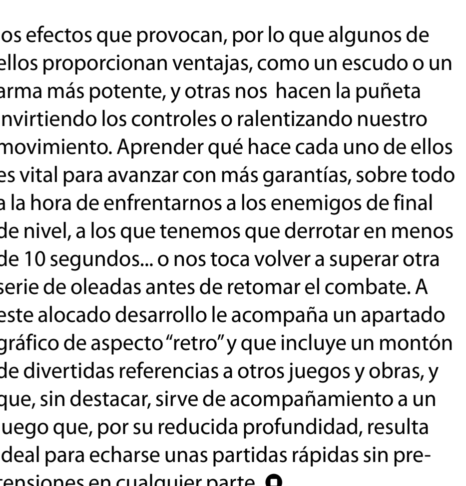
VACACIONES **EN EL MAR** MÁS LOCO

Shutshimi

¿Una historia protagonizada por un "cachas" corto de memoria? No, no es el programa de TV que pensáis... ¡aquí el "tronista" es un pez muy peculiar!

Los matamarcianos de corte clásico nunca han pasado de moda. Y una prueba de ello es que aún nos siguen llegando propuestas como la de este juego, que toma los elementos habituales del género (disparar en 2D a todo lo que se mueve) y los "pone al día" con algunos elementos que... bueno, mejor seguid leyendo.

Un pez musculoso con una reducida capacidad de memoria es el protagonista de este título, en el que debemos superar oleadas de enemigos en rondas de 10 segundos. Tras cada una de ellas accedemos a la tienda, en la que tenemos la obligación de elegir entre 1 de los 3 objetos aleatorios. ¿Lo mejor de todo? Pues que son tan disparatados como una cinta de casete, unas cerezas o un balón de playa, y que no guardan relación ninguna con



los efectos que provocan, por lo que algunos de ellos proporcionan ventajas, como un escudo o un arma más potente, y otras nos hacen la puñeta invirtiendo los controles o ralentizando nuestro movimiento. Aprender qué hace cada uno de ellos es vital para avanzar con más garantías, sobre todo a la hora de enfrentarnos a los enemigos de final de nivel, a los que tenemos que derrotar en menos de 10 segundos... o nos toca volver a superar otra serie de oleadas antes de retomar el combate. A este alocado desarrollo le acompaña un apartado gráfico de aspecto "retro" y que incluye un montón de divertidas referencias a otros juegos y obras, y que, sin destacar, sirve de acompañamiento a un juego que, por su reducida profundidad, resulta ideal para echarse unas partidas rápidas sin pretensiones en cualquier parte. ■



■ Los objetos de la tienda aportan efectos tan locos como convertir el escenario en una fiesta disco.



■ Hay 3 niveles de dificultad: el último se desbloquea al completar el normal y es un verdadero reto.



» MATANDO **VARIOS PECES** DE UN TIRO

1 **CADA OLEADA** dura unos 10 segundos, en los que tenemos que disparar a todos los enemigos y esquivar sus disparos. Ideal para Vita.

2 **EN LA TIENDA** tenemos que escoger un objeto antes de cada ronda. Sus efectos son tan impredecibles como divertidos.

3 **LOS JEFES** aparecen en momentos puntuales. Hay que derrotarlos en menos de 10 segundos o huirán manteniendo su energía.

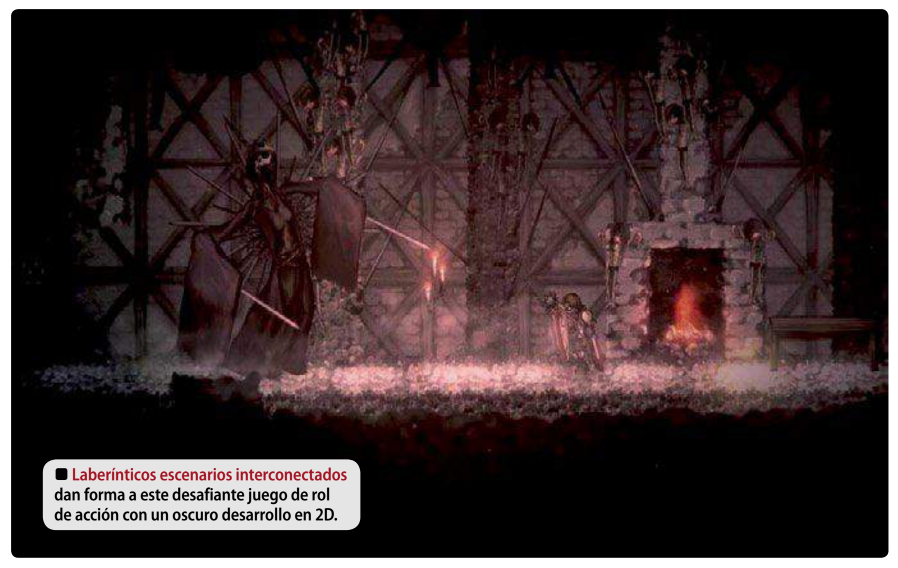


VALORACIÓN

» LO MEJOR
La variedad de objetos y sus alocados efectos. Derrocha sentido del humor.

» LO PEOR
Su falta de variedad y profundidad le hacen sólo apto para partidas rápidas.

73	**» GRÁFICOS** De aspecto pixelado y algo simples, aunque cumplen su cometido.
74	**» SONIDO** Melodías "chiptune" muy cañeras y que acompañan a la acción.
75	**» DIVERSIÓN** Consigue "picar" bastante, sobre todo en las primeras partidas.
65	**» DURACIÓN** Es muy breve, y su único interés extra es superar puntuaciones.
NOTA 70	**Un matamarcianos de corte clásico con un gran sentido del humor que divierte mientras dura su factor sorpresa.**


Laberínticos escenarios interconectados dan forma a este desafiante juego de rol de acción con un oscuro desarrollo en 2D.

PS4 | SKA STUDIOS | ROL DE ACCIÓN | 17,49€

Salt and Sanctuary

Ska Studios, un pequeño sello "indie" formado por sólo dos personas (que, para más inri, son pareja), ha alumbrado uno de los juegos más interesantes que hemos visto por el Store últimamente. Siguiendo la estela de la saga *Dark Souls*, *Salt & Sanctuary* es un RPG de acción nos pone en la piel de un marinero que ha ido a parar a una isla en la que desde hace varios siglos lleva librándose una guerra.

Así arranca este desafiante juego de desarrollo en 2D que mezcla acción y plataformeo, con una gran importancia del desarrollo de las habilidades del héroe. Antes de empezar hay que elegir la clase para nuestro personaje entre ocho distintas: están los típicos Caballero, Mago, Ladrón... y otras menos obvias como Cazador o... ¡Cocinero! El sistema de progresión está muy bien construido y también se inspira en los *Dark Souls* (aquí la sal funciona como las almas y los santuarios como las hogueras). Pero además de tener como referente la obra de From Software (a veces, a niveles escandalosos), sus creadores también han optado por imbuir a *Salt & Sanctuary* de un marcado estilo "Metroidvania", que se nota en el laberíntico diseño de sus niveles, hábilmente interconectados, en los que sufriremos a enemigos de muy distinta índole. Por supuesto, no faltarán los dichosos jefes finales, que nos harán papilla a la menor oportunidad. Por suertes, el combate está a la altura de nuestra difícil empresa. Podemos empuñar las armas a una o a dos manos, su peso afecta, tendremos que estar pendientes de resistencia, etc. Y lo mejor es que, tras decenas de horas de juego, todavía se introducen nuevas mecánicas que ofrecen nuevas formas de encarar la aventura.

Su apartado gráfico es bastante particular. y quizás en su afán por desmarcarse, abusa de ciertos filtros de color que "emborronan" un poco su oscura estética. Pero lo peor es que sale en inglés, lo que echará para atrás a mucha gente. Y es una pena, porque a pesar de sus evidentes parecidos con *Dark Souls, Salt & Sanctuary* tiene recursos de sobra como para encandilar a los fanáticos de este tipo de juegos durante decenas de horas.

VALORACIÓN. Un profundo y desafiante juego de rol de acción que por desgracia no llega traducido.

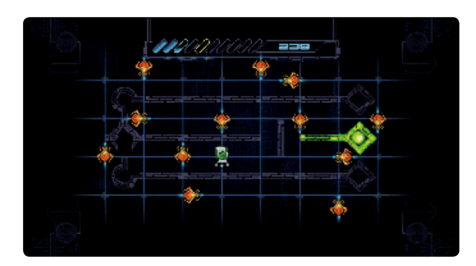

Su estética es muy particular y usa extraños filtros que "emborronan" su apartado gráfico pero no su bien construida jugabilidad.


Se inspira (pero MUCHO) en los *Dark Souls.* Aquí la sal hace las veces de las almas y los santuarios son las hogueras. Aún así, funciona.



Antes de empezar, hay que elegir los atributos y la clase de nuestro protagonista. ¿Queréis ser Clérigo, Ladrón, Paladín o Cocinero?





PS VITA | MISFITS ATTIC | PUZLE | 9,99€

A Virus Named TOM

Con la excusa de vengarse de una megacorporación, nuestra misión es infectar los circuitos de diferentes dispositivos, o lo que es lo mismo, superar más de 50 fases en las que nos toca comernos la cabeza a base de bien.

VALORACIÓN. Un juego de puzles de irregular dificultad, mecánicas poco originales y escasa duración.



PS VITA | AVENTURA | UBISOFT | 19,99€

Assassin's Creed Chronicles

Tres protagonistas (Shao Jun, Arbaaz Mir y Nikolai Orelov) para otros tantos juegos (*Assassin' Creed China, AC India y AC Rusia*) reunido en un mismo "paquete". Tres aventuras que se adaptan como anillo al dedo a la portátil de Sony.

VALORACIÓN. Tres juegos cuyos desarrollos en 2D (con gráficos en 3D) lucen especialmente bien en PS Vita.



PS4 | A CROWD OF MONSTERS | AVENTURA | 7,99€

Blues & Bullets: Ep. 1 & 2

El mítico Eliot Ness (sí, el de Los Intocables) se ve obligado a volver a la acción junto a inesperados a liados en esta aventura gráfica con un marcado sabor "noir" que se deja sentir también en su estética. Esperamos más episodios.

VALORACIÓN. Los dos primeros capítulos de esta aventura episódica de origen español nos han gustado.



■ Rompe las bolas y evita que te toquen. ¿Fácil? Ya veremos... Pueden jugar dos jugadores.

PS4 | PASTA GAMES/DOTEMU | ARCADE | YA DISPONIBLE | 9,99€

Pang Adventures

Los lectores más "talluditos" seguro que recordáis *Pang*, aquella serie de míticos arcades en los que teníamos que reventar burbujas que se iban dividiendo en otras más pequeñas hasta su desaparición (evitando su contacto). Pues respetando esta premisa, *Pang Adventures* llega a PS4 presentando un soberbio diseño de niveles y nuevas armas y tipos de bola. Un gran ejemplo de lo que debe ser una puesta al día de una propuesta "viejuna".

VALORACIÓN. Conservando el espíritu del original y dotándolo de alicientes como nuevas armas o un diseño de niveles con más "miga", este *Pang* funciona muy bien.


■ Los puzles son la base de esta aventura en la que visitaremos distintas partes del mundo.

PS4 | SOEDESCO | AVENTURA | 49,95 €

Adam's Venture: Origins

Adam's Venture: Origins es una remasterización de las aventuras de un intrépido explorador y su atractiva compañera que pasaron sin pena ni gloria por PS3 y que buscan fortuna y gloria llevando a PS4 su apuesta basada en los puzzles, con bastante plataformeo y nada de acción. Ambientado en los años 20, su desarrollo soso y carente de ritmo (y hasta de sentido) no nos ha convencido. Una especie de Indiana Jones pero venido a menos...

VALORACIÓN. Una aventura de escasa duración y llena de clichés que basa todo su atractivo en los puzles. Tiene poco que hacer ante los grandes del género.


■ Especiales, golpes asistidos... Los combates son vistosos y están repletos de posibilidades.

PS4 | BADLAND GAMES | LUCHA | YA DISPONIBLE | 39,95€

Nitroplus Blasterz: Heroines Infinite Duel

Badland Games nos trae este notable juego de lucha protagonizado por féminas de distintas franquicias (*Senran Kagura, Arcana Heart, Fate/Stay Night*...) de sobra conocidas en Japón pero mucho menos populares aquí. Los combates son en 2D, con un ritmo algo más pausado que el de otros exponentes del género, barra para especiales y la posibilidad de elegir una pareja de luchadoras de apoyo como en *Marvel vs Capcom 3*.

VALORACIÓN. Casi 20 luchadoras para un notable juego de lucha 2D que corre el riesgo de pasar desapercibido al apoyarse en franquicias pocos conocidas aquí.


■ Fiona y Rhys coprotagonizan estos cinco episodios reunidos en esta edición en formato físico.

PS4 | TELLTALE GAMES/2K GAMES | AVENTURA | 19,95€

Tales from the Borderlands

Explora Pandora tras los sucesos de *Borderlands 2* y descubre nuevos e importantes secretos en esta aventura episódica de Telltale que ahora llega con sus cinco episodios (Cuentas a Cer0, Asalto a Atlas, Date un voltio, Plan de fuga Bravo y La Cámara del Viajero) recopilados en formato físico. Dos personajes y multitud de decisiones por tomar (que alterarán el curso de la historia) en un título imprescindible para los fans de la franquicia.

VALORACIÓN. Si te atrae mínimamente el universo *Borderlands* y te gusta el estilo de las aventuras de Telltale, es una compra obligada. Y trae textos en castellano.



PS VITA | NIS AMERICA | JUEGO DE ROL | 39,95€

Stranger of Sword City

Un juego de rol en vista subjetiva y con un profundo y denso sistema de combate que hará las delicias de los acérrimos más "hardcore" del género. Cuenta con buenos diseños y una atractiva historia de fondo. Eso sí, en inglés.

VALORACIÓN. PS Vita sigue siendo el mejor lugar para disfrutar de originales "japonesadas" como ésta.

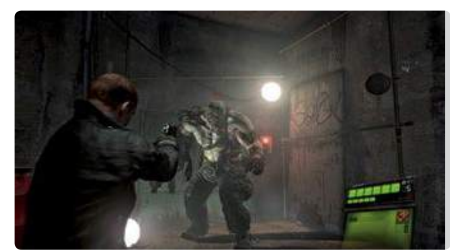


PS4/PS3/PS VITA | PQUBE LTD | ESTRATEGIA | 54,99€

Aegis of Earth

Estrategia al más puro estilo *Tower Defense* ambientada en un futuro apocalíptico en el que deberemos defender nuestro emplazamiento (dispuesto de forma circular) del ataque de unos gigantescos alienígenas.

VALORACIÓN. Como juego de estrategia funciona, pero sus larguísimos diálogos hacen mella en su ritmo.



PS4 | CAPCOM | AVENTURA | 19,99€

Resident Evil 6

Para conmemorar el vigésimo aniversario de la saga, *Resident Evil 6* llega a PS4 con todos los DLC bajo el brazo y mejoras en el apartado visual, que se notan en la mayor fluidez. Eso sí, podrían haber incluido algún extra.

VALORACIÓN. Una gran ocasión para darle otra oportunidad a uno de los *RE* más irregulares y polémicos.

COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



Los protagonistas del modo Zombi, Heather, Jeff, Neal y Ron, repiten en este nuevo DLC.

PS4 | ACTIVISION | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 14,99€

CALL OF DUTY: BLACK OPS III

Eclipse

Después de disfrutar de Awakening, el primer DLC de *COD: BOIII*, llega ahora este nuevo contenido descargable para el genial shooter de Treyarch y Activision. A un precio de 14,99 € (o sin coste si tenéis el pase de temporada), Eclipse nos ofrece dos bloques de contenido bien diferenciado. Por un lado encontramos cuatro nuevos mapas multijugador: Knockout (un templo Shaolin), Spire (un futurista aeropuerto flotante), Rift (un complejo militar sobre un volcán) y Verge, un rediseño del clásico mapa Banzai, de *CoD: World at War*. Por otro lado, este segundo DLC incluye una nueva experiencia del modo Zombis llamado Zetsobou No Shima. En él, los 4 protagonistas deben continuar su lucha por la supervivencia contra los muertos vivientes en una remota isla del Pacífico, un escenario que ofrece muchas posibilidades gracias a la espesura de sus zonas de selva tropical, a los nuevos enemigos y a la inclusión de algunas mecánicas novedosas. ¡Una misión solo para los más valientes!

VALORACIÓN. Un DLC bastante completo y que alarga la experiencia, pero sin ofrecer nada revolucionario.



Los enemigos del modo Zombi van desde soldados infectados a plantas e insectos mutados por el virus. ¡Nos lo ponen muy difícil!


Los nuevos mapas son muy distintos entre sí y ofrecen muchas nuevas posibilidades en nuestras partidas multijugador.





PS4 | WARNER | ACCIÓN | 1,99€/2,99€

DYING LIGHT

Packs variados

Si te hiciste con la expansión *The Following*, puedes descargar varios packs más para darle vidilla a tu juego. Crash Test (1,99 €), incluye un traje y una pintura para tu buggy. Los Packs Harran Ranger, Volatile Hunter y Gun Psycho (2,99 €), incluyen pintura, atuendo y nuevas armas.

VALORACIÓN. Ideal para personalizar a tus héroes.



PS4 | WARNER | LUCHA | 3,99€

MORTAL KOMBAT X

Pack Apocalipsis

Hay un montón de aspectos y personajes disponibles para *MKX*, como por ejemplo éste que dota de un aspecto apocalíptico a Takeda, D'Vorah y Erron Black. Estos personajes no están incluidos en el pack *Mortal Kombat XL*, que por 24,99 € incluye el abundante el DLC previo.

VALORACIÓN. Más madera para mantener el interés.



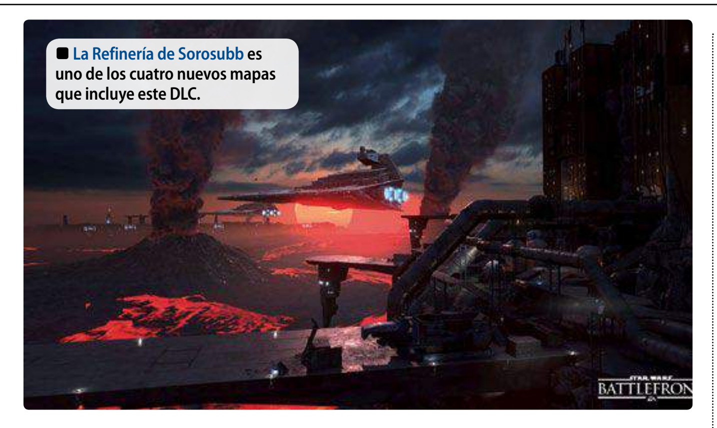
PS4/PS3 | WARNER | ACCIÓN | GRATIS

LEGO MARVEL VENGADORES

Paquete de Ant-Man

Este paquete gratuito incorpora a Scott Lang, junto a 10 personajes más de película. Este es gratis, pero por 2,99 € están disponibles el Pack Capitana Marvel clásico, con 9 personajes y un nuevo vehículo y el Pack Maestros del Mal, una revisión del cómic de 1963 con 11 personajes.

VALORACIÓN. ¿A qué esperas para probarlo?



■ La Refinería de Sorosubb es uno de los cuatro nuevos mapas que incluye este DLC.

PS4 | EA GAMES | YA DISPONIBLE | 14,99€

■ STAR WARS BATTLEFRONT

Borde Exterior

El primer DLC de *Star Wars Battlefront* destila "Fuerza" por cada uno de sus "megas" gracias a los 4 nuevos mapas, ambientados en Sullust y en el palacio de Jabba el Hut. En ellos podemos, además, asumir el papel de 2 nuevos personajes, Greedo y Nien Nunb, así como utilizar las 2 armas exclusivas de este contenido descargable: el fusil Relby V-10 y la pistol Bláster DT-12. Por si esto fuera poco, Borde Exterior también ofrece nuevas cartas estelares y el modo Escolta, en el que las tropas imperiales tienen que evitar que los rebeldes se hagan con un cargamento de valiosos recursos, situación que provoca unas escaramuzas de gran intensidad.

VALORACIÓN. **Localizaciones y personajes carismáticos acompañan a un nuevo e intenso modo de juego para dar forma a un DLC muy recomendable.**



■ Enfrentar a nuestras capturas contra otros enemigos es una de las muchas posibilidades.

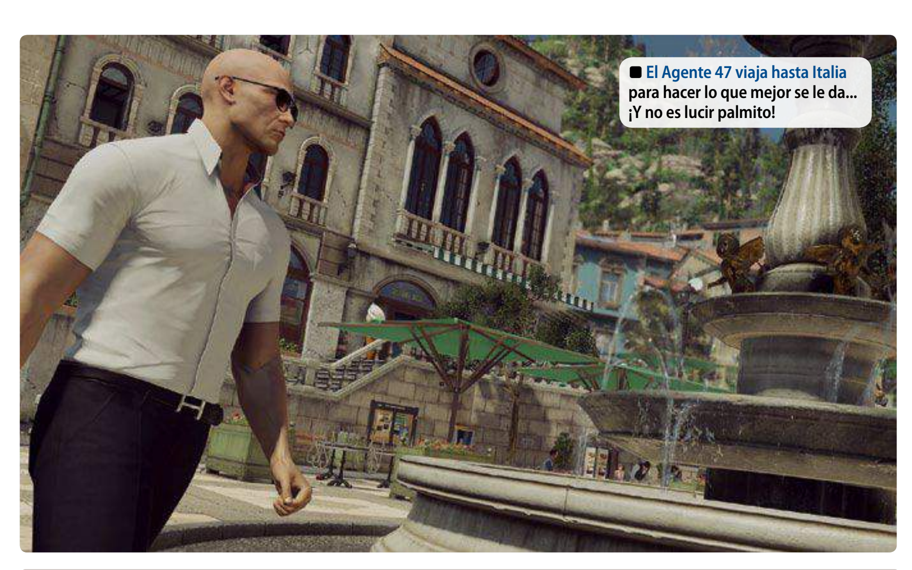
PS4 | BETHESDA | YA DISPONIBLE | 4,99€

■ FALLOUT 4

Wasteland Workshop

Con Automatron, el primer DLC de *Fallout 4*, ya aprendimos a crear robots personalizados y ahora, este nuevo contenido descargable va un paso más allá y nos enseña a crear trampas para... ¡capturar criaturas vivas! Con un poco de práctica casi ninguna bestia del Yermo se nos resiste y, una vez en nuestro poder, podemos domesticarlas, soltarlas en cualquier parte para sembrar el caos e incluso crear enfrentamientos entre ellas. Además, este segundo contenido descargable también añade nuevos elementos decorativos para nuestro hogar, como letras hechas con tubos de neón o, cómo no, piezas de taxidermia muy extravagantes.

VALORACIÓN. **Una experiencia curiosa y que nos sirve para echarnos unas risas hasta la llegada de Far Harbor, el esperado gran DLC de la aventura de Bethesda.**



■ El Agente 47 viaja hasta Italia para hacer lo que mejor se le da... ¡Y no es lucir palmito!

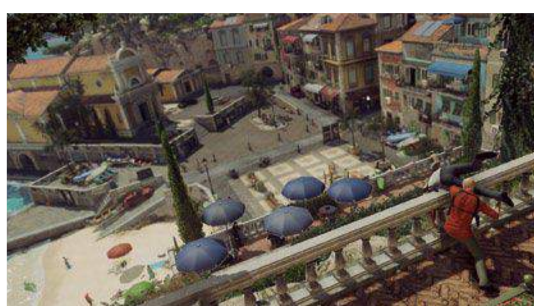
PS4 | SQUARE-ENIX | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 14,99€

■ HITMAN

Episodio 2: Sapienza

El Agente 47 continúa su aventura episódica viajando hasta Sapienza, una ciudad ficticia situada en el corazón de la italiana Costa Amalfitana. Sin duda, este cambio de ubicación es uno de los grandes aciertos de este segundo episodio, ya que el escenario elegido sorprende por su gran tamaño y cuidado detalle. En este idílico paraje, nuestro asesino debe acabar con dos objetivos: Silvio Caruso y Francesca de Sanctis, dos de los principales responsables de la creación de un letal virus que... mejor no os desvelamos nada para que lo descubráis por vosotros mismos. Lo que sí os podemos decir es que esta nueva entrega mejora lo visto en el primer episodio, ambientado en París, y que las posibilidades para la infiltración y ejecución del Agente 47 son aún mayores, así como la variedad de caminos a tomar y de estrategias a decidir. Como casi siempre en esta saga, la rejugabilidad está asegurada y, aunque la duración del episodio es breve, permite dar varias "vueltas" para variar nuestras tácticas.

VALORACIÓN. **Si os gustó el primer episodio, esta continuación os encantará gracias a sus posibilidades.**



■ Las formas de matar son tan variadas e imaginativas como de costumbre en la saga... ¡aunque a veces toca "tirar" por lo fácil"



■ Un letal virus es el eje central sobre el que gira la historia de este segundo capítulo de la nueva aventura de Hitman.



¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS4, PS3 y PS VITA.

THRUSTMASTER T. FLIGHT HOTAS 4

TIPO	**GAMEPAD**
COMPATIBLE	**PS4/PC**
COMPAÑÍA	**THRUSTMASTER**
PRECIO	**79,99 €**
WEB	**THRUSTMASTER.COM/ES**

Un mando para que vueles muy alto

Thrustmaster presenta un gamepad de altos vuelos que no te dejará tirado a 10.000 metros de altura . Y viene con licencia oficial de Sony.

ERGONOMÍA. Imitando la palanca de gases y la palanca de un avión "real", la distribución de botones en el T. Flight Hotas 4 es radicalmente diferente a la de un pad. Hay que acostumbrarse pero es muy intuitivo y realmente satisfactorio. Ambas palancas pueden ir por separado o juntarse en una única pieza aunque no cuentan con ventosas ni medios de sujeción.

COMPATIBILIDAD. Está pensado para juegos de aviones (como el "free to play" *War Thunder*), por lo que su uso es todavía limitado en PS4, aunque es compatible con PC. La conexión es mediante USB y la instalación muy sencilla. No trae manual de instrucciones, con lo que habrá que acudir a la web de Thrustmaster si necesitamos información adicional.

ACABADO. Su diseño es tremendamente llamativo y los materiales usados cumplen bastante bien, aunque sin alardes. La dureza de la palanca se puede regular para hacerla más o menso sensible, a gusto de cada piloto. Incluye una llave Allen para atornillar ambas partes y el Starter Pack de *War Thunder* (cuenta premium de 7 días y diversos extras).



Play Manía ¡PERIFÉRICO DEL MES!

Gracias a este periférico, vais a disfrutar más de juegos de aviones como *War Thunder*.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Un periférico que hará las delicias de los pilotos amateur pero que de momento su uso está bastante limitado en PS4, aunque es compatible con PC.



PS4 | 19,99 € | WOXTER | WWW.WOXTER.ES

Extra Power & Sound PS4

Woxter nos trae un accesorio que se acopla en el Dual Shock 4 y que funciona como una batería extra, además de permitirnos controlar el sonido de los auriculares. No molesta al jugar y llega con un ajustado precio.

» VALORACIÓN: MUY BUENA



PS4 | 149,95 € | CREATIVE | ES.CREATIVE.COM

SoundBlasterX G5

La SoundBlasterX G5 es una tarjeta de sonido portátil de audio 7.1 HD con amplificador para cascos que te harán disfrutar de tus juegos como nunca. Eso sí, no es nada barata: ten en cuenta que su calidad es tan elevada como su precio...

» VALORACIÓN: MUY BUENA

PS4/PS3 | 69,95 € | CREATIVE | ES.CREATIVE.COM

SoundBlasterX P5

Creative presenta unos cascos con micro, ligeros y pequeños, que ofrecen gran calidad de sonido con un aislamiento del ruido mucho mayor y graves dinámicos. Creados con materiales de primera calidad, están pensados para que no renuncies al mejor sonido en tus desplazamientos. Eso sí, lo malo es que son caros.

» VALORACIÓN: MUY BUENA



MADCATZ STREET FIGHTER V FIGHTSTICK TE

TIPO	**ARCADE STICK**
COMPATIBLE	**PS4/PS3**
COMPAÑÍA	**MADCATZ**
PRECIO	**229,95 €**
WEB	**STORE.MADCATZ.COM**

Lucha igual que los grandes profesionales

Madcatz ofrece a los fans un auténtico stick profesional para que puedan dar lo mejor de si mismos en los combates.

» **ERGONOMÍA.** El Street Fighter V FightStick Tournament Edition de Madcatz es una autentica réplica de lo que ofrece una recreativa (de las buenas). Todos los botones principales están colocados en línea y la palanca ofrece un tacto impecable. La base de aluminio y gomas que lo rodean permite usarlo sobre la mesa o piernas con total comodidad. Un lujo para los sentidos, vamos.

» **COMPATIBILIDAD.** Funciona en PS3 y PS4 y mediante un interruptor la palanca adopta la funcionalidad de la cruceta o el stick izquierdo. Es reconocido por varios juegos de lucha en ambas plataformas, por lo que tiene recorrido.

» **ACABADO.** Componentes Sanwa, materiales y diseño de lujo y una solidez titánica para un producto sin tacha. Además podrás cambiar el diseño de Chun Li por otros desmontado fácilmente el stick usando el destornillador incluido. La base hueca se abre para ocultar el cable o cambiar componentes con sencillez. ■

■ Así de bonito es el Madcatz SFV FightStick Tournament Edition. Pero si Chun Li no te gusta se puede cambiar el frontal.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Su precio es alto pero no hay nada como un stick de gama alta como éste para sentirte como si estuvieras delante de una recreativa. Merece la pena.

THRUSTMASTER Y300CPX

TIPO	**AURICULARES**
COMPATIBLE	**PS4/PS3**
COMPAÑÍA	**THRUSTMASTER**
PRECIO	**49,99 €**
WEB	**THRUSTMASTER.COM/ES**

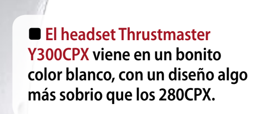
Un buen headset dentro de la gama media

El sucesor de los 280CPX ha llegado y corrige uno de sus defectos más grave, manteniendo lo demás inalterado.

» **CALIDAD DE SONIDO.** El headset Y300CPX de Thrustmaster, al igual que su antecesor (el modelo 280CPX) sigue mostrando una especial querencia por las bajas frecuencias que proporciona bastante contundencia. Lástima que sigan sonando un poco "huecos", algo que penaliza bastante si escuchas películas o música.

» **CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD.** El principal error de su antecesor se ha corregido y ahora se puede usar el mando en PS4 si se conecta por USB. Con él se controlan los bajos, el volumen del chat y el general y se silencia el micro. Es compatible también con PS3 y otras plataformas. Muy completo para ser un set estéreo.

» **ACABADO.** Siguen siendo muy vistosos, y los materiales cumplen perfectamente. Es una lástima que no sean los más cómodos, "gracias" a una cúpula demasiado pequeña y a un cable de 4 metros y varios conectores que enmarañan. Pesa un poco más de lo que nos gustaría. Pero sus virtudes se imponen a sus defectos . ■



■ El headset Thrustmaster Y300CPX viene en un bonito color blanco, con un diseño algo más sobrio que los 280CPX.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Un buen precio para unos cascos de gama media que convencerán a casi todos menos a los sibaritas de la alta fidelidad (que se tendrán que "rascar" más el bolsillo).



LAS AVENTURAS MÁS **ESPELUZNANTES** DE PS4, FRENTE A FRENTE

EL TERROR LLAMA A TU CONSOLA

Juegos de terror de nuevo cuño se enfrentan al decano del género en consola en una comparativa que demuestra una vez más que hay juegos "pequeños" en el Store que merecen mucho la pena. Y un consejo: vigila tu espalda...

ANALIZAMOS:

- ALIEN ISOLATION
- LAYERS OF FEAR
- OUTLAST
- RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
- RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION
- SOMA
- THE EVIL WITHIN
- UNTIL DAWN



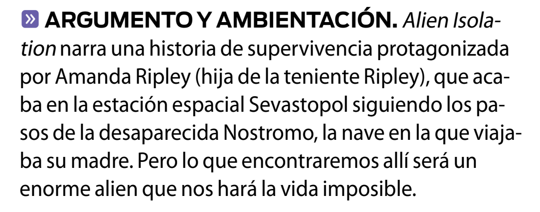
En *Alien Isolation* habrá que evitar al xenomorfo durante toda la aventura.





EN EL **ESPACIO** NADIE PUEDE OÍR TUS GRITOS

Alien Isolation



Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **THE CREATIVE ASSEMBLY**
Editor: **SEGA**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: **1** | Jug. online: **NO**
Textos: **CASTELLANO** | Voces: **INGLÉS**

No hay nada más parecido a la excepcional película de Ridley Scott que este "survival horror" que logra mantenerte en tensión a cada paso.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. *Alien Isolation* narra una historia de supervivencia protagonizada por Amanda Ripley (hija de la teniente Ripley), que acaba en la estación espacial Sevastopol siguiendo los pasos de la desaparecida Nostromo, la nave en la que viajaba su madre. Pero lo que encontraremos allí será un enorme alien que nos hará la vida imposible.

DESARROLLO. Todo gira en torno al xenomorfo, al que no podremos matar, en un desarrollo que es puro "survival horror". Los tubos de ventilación, las taquillas, los armarios y hasta las mesas se convierten en improvisados refugios para evitar al alien. Contamos con armas como escopeta, lanzallamas, cócteles molotov... pero sólo funcionan contra otros tipos de enemigos. Al alien sólo le harán "cosquillas" el tiempo justo para que logremos escapar hasta el siguiente escondite... Todo esto forja un desarrollo angustioso, aunque algo repetitivo y desesperante en ciertos puntos.

APARTADO TÉCNICO. El apartado gráfico de *Alien Isolation* no es precisamente puntero, pero la estética que está cuidada hasta rozar lo enfermizo, imitando la película de 1979 a la perfección. La BSO y el doblaje son grandiosos, pero los efectos de sonido (los pasos del alien, nuestra respiración...) brillan con luz propia. A poco que te guste el fenómeno "Alien" y la primera peli, lo vas a disfrutar. Y mucho.

Ellen Ripley sale en uno de los DLC, pero la protagonista de *Alien Isolation* es su hija Amanda.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Un angustioso "survival horror" de pausado desarrollo que logra que no nos separemos de la TV en las 15-20 horas que dura.



El imposible y demencial diseño de esta mansión te pondrá los pelos de punta.





UN SURVIVAL HORROR QUE TE **PINTARÁ** LA CARA

Layers of Fear

Formato: **PS4**
Desarrollador: **BLOOBER TEAM**
Editor: **BLOOBER TEAM**
Precio: **19,95 €**
Jugadores: **1** | Jug. online: **NO**
Textos: **CASTELLANO** | Voces: **INGLÉS**

El estudio polaco Bloober Team nos ofrece una escalofriante aventura que jugará con nosotros en lugar de nosotros con ella. Y con mucho "arte".

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Esta terrorífica historia arranca con nuestro protagonista, un pintor venido a menos, llegando a una mansión que va a utilizar como retiro creativo. Pero a medida que avanza la historia descubriremos los oscuros detalles de la vida anterior de este artista y no sólo comprenderemos su locura sino que... terminaremos haciéndola nuestra. Sin duda, la historia está por encima de la media del género y se desarrolla de manera coherente y con buen ritmo durante las 5 horas que dura el juego.

DESARROLLO. Su desarrollo es tremendamente pausado y "contemplativo". No hay acción al uso. Bajo una perspectiva en primera persona, exploramos esta mansión de imposible y demencial arquitectura abriendo puertas y cajones, buscando pistas y resolviendo sencillos puzles (cuya solución suele estar en esa misma habitación). Eso sí, todos los detalles están tan bien medidos que, aun adivinando que toca susto, terminamos llevándonoslo.

APARTADO TÉCNICO. Y todo esto lo consigue gracias a un uso magistral del sonido (mención especial para su gran BSO) y a unos realistas gráficos que, eso sí, sufren alguna caída de "frames" de vez en cuando.



Así se nos queda la cara cuando por fin descubrimos los secretos que oculta esta casa.

» VALORACIÓN: BUENA
Un juego de terror con una historia espeluznante y bien narrada que, aunque corto, sabe enganchar y dar miedo.


El terror es más terror si es en primera persona y sin armas de ningún tipo.

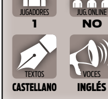



TU **ÚNICA ARMA...** ES UNA CÁMARA DE VÍDEO

Outlast



Formato: **PS4**
Desarrollador: **RED BARRELS**
Editor: **RED BARRELS**
Precio: **18,99 €**

JUGADORES 1 · JUG ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS

Outlast fue uno de los primeros juegos que apostó por el terror en PS4 y a pesar de su relativa antigüedad, sigue aguantando el tipo.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. En el sanatorio abandonado de Mount Massive, el periodista Miles Upshur busca la exclusiva del siglo investigando las supuestas torturas que allí tuvieron lugar. A medida que se interna en él, descubre un entorno contaminado por la locura y la violencia más salvaje. ¿Saldremos con vida?

DESARROLLO. Nosotros manejamos a Miles en perspectiva subjetiva. No podemos atacar, sólo correr, saltar y escondernos. Así pues, estamos a merced de los dementes que pululan por los pasillos del sanatorio, de los que tendremos que escapar como sea. Pero no se trata sólo de huir y punto: debemos usar nuestra cámara de vídeo para grabar todos los hechos clave que nos encontremos o para guiarnos en la oscuridad con su visor de infrarrojos.

APARTADO TÉCNICO. Los deseados 1080 p a 60 frames por segundo se cumplen aquí sin problema la gran mayoría del tiempo, por lo que la experiencia es bastante fluida. Es verdad que el detalle de los personajes o escenarios no es ninguna maravilla, pero cumple su cometido a la perfección. Eso sí, la IA de los maníacos, por su parte, podría estar mucho más trabajada, ya que es bastante fácil despistarles. Pero en general, *Outlast* cumple con lo que promete.

Escapar a toda costa de tipos tan feos como éste es nuestro "pan de cada día" en *Outlast*.

VALORACIÓN: MUY BUENA

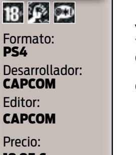
Un intenso y efectista "survival horror" que cumple con creces su objetivo de acongojarnos. Esperamos con ganas su secuela.


¿Quién puede resistirse a volver a la mansión más famosa de la historia de los videojuegos?




EL ORIGEN DEL **VIRUS** MÁS FAMOSO

RE Origins Collection



Formato: **PS4**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **19,95 €**

JUGADORES 1 · JUG ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS

El "remake" del primer *Resident Evil* y el "remaster" HD de *Resident Evil 0* (inédito hasta ahora en una consola de Sony) forman este pack de auténtico lujo.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Una mansión y un tren son, respectivamente, el punto de partida de dos "survival horror" clásicos (*RE* y *RE0*) que llegan a PS4 en un solo pack y en formato físico para demostrar que los juegos de terror con enfoque "tradicional" nunca pasarán de moda. Y los zombis, tampoco.

DESARROLLO. Ambas entregas pertenecen a la vertiente clásica, previa a la ruptura que marcó *RE4*. Así, estamos ante dos aventuras en las que prima el "survival horror" sobre la acción, algo que los jugadores hemos venido demandando con insistencia en los últimos tiempos. Esto significa que predominan la exploración y los puzles, con un desarrollo sesudo que obliga a darle al coco de una manera que pocos juegos emplean ya en los tiempos que corren. Ambos ofrecen una propuesta similar, aunque *RE* está un par de pasos por delante, (para eso es el decano del género), aunque *RE0* también aporta detalles propios como contar con dos protagonistas simultáneos.

APARTADO TÉCNICO. Salieron en 2002 y 2003 respectivamente y eso no hay que olvidarlo, aunque el "remasterizado HD" les sienta genial a los dos. Y los diseños, ángulos de cámara, efectos sonoros y demás siguen funcionando tan bien como en su día. En suma, dos joyas imprescindibles en su género.

Rebecca Chambers protagoniza, junto a Billy Cohen, *RE0*.

VALORACIÓN: MUY BUENA

Un pedacito de la historia de los videojuegos remasterizado en HD que ningún fan del género debería dejar pasar.


RER2 tiene dos parejas de protagonistas (uno enfocado a la acción y otro de apoyo). Se puede jugar cooperando a pantalla partida.





¿UN ***RESIDENT EVIL*** POR ENTREGAS Y COOPERATIVO?

RE: Revelations 2



Formato: **PS4, PS3, PS VITA**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: **1-2** Jug. online: **2**
Textos: **CASTELLANO** Voces: **CASTELLANO**





Capcom trató de volver a las raíces de la saga con este buen "survival horror" lanzado de primeras por entregas en formato digital y luego en disco.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Se centra en la historia de dos parejas de personajes: Claire Redfield y Moira Burton por un lado; y Barry Burton y Natalia Korda por otro (alternamos su control). Dos caras de una misma historia que nos presenta a "La Autoridad", una siniestra mente que ha secuestrado a Claire y Moira para encerrarlas en una remota isla donde se están realizando experimentos con virus. Por su parte, Barry acudirá a la isla tras recibir una llamada de auxilio de su hija Moira, aunque nada más llegar se encontrará con la pequeña Natalia, una niña con extraños poderes sensoriales...

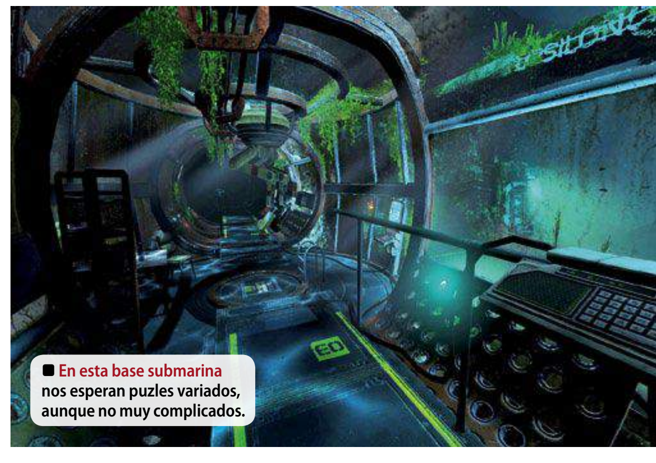
DESARROLLO. Ambas parejas ofrecen un esquema similar: un personaje de acción, Claire y Barry, que son los que se encargan de disparar, y un personaje de apoyo, Moira y Natalia, que pueden revelar ítems escondidos, detectar y atontar enemigos... Acción y sigilo se dan la mano en un desarrollo que puede disfrutarse en cooperativo (solo offline).

APARTADO TÉCNICO. Se nota que es intergeneracional. Tiene detalles buenos, como el diseño de las criaturas, pero otros aspectos, como animaciones o el acabado de los entornos, peca en ocasiones de simplón. Se queda a medio camino en todos los sentidos.

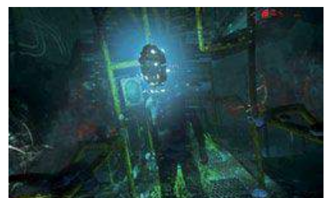
Alternar a los miembros de las dos parejas protagonistas es clave para avanzar en *RER2*.-

VALORACIÓN: MUY BUENA

No termina de ser lo que nos prometió Capcom, pero hay pocos "survival horror" cooperativos. Sólo por esto merece la pena.


En esta base submarina nos esperan puzles variados, aunque no muy complicados.





CUANDO EL TERROR **JUEGA** CON NUESTRA MENTE

SOMA



Formato: **PS4**
Desarrollador: **FRICTIONAL GAMES**
Editor: **FRICTIONAL GAMES**
Precio: **29,99 €**
Jugadores: **1** Jug. online: **NO**
Textos: **CASTELLANO** Voces: **INGLÉS**



Los expertos en el género Frictional Games se estrenaron en PS4 con esta angustiosa aventura en la que exploraremos una oscura base submarina.

AMBIENTACIÓN Y ARGUMENTO. Los autores de los éxitos "peceros" *Penumbra* y *Amnesia* (el estudio sueco Frictional Games), se estrenan en PS4 con *SOMA*, una experiencia que absorbe de principio a fin durante las 12 horas que dura, aunque no asusta tanto como sus otros juegos. *SOMA* nos pone en la piel de Simon Jarrett quien, tras tomarse un líquido radioactivo, despierta en la base submarina Pathos-II sin saber cómo ha llegado allí ni qué debe hacer, pero donde se enfrentará a una enrevesada historia cargada de dilemas morales, que es uno de los puntos fuertes de esta aventura.

DESARROLLO. Tendremos libertad absoluta para movernos por las diferentes localizaciones y para interactuar con cualquier objeto que nos encontremos, aunque nuestra principal aliada en nuestra huida de la base será la Omnitool, una herramienta que usaremos tanto para abrir puertas como para resolver algunos puzles, no demasiado difíciles. Eso sí, no nos servirá contra los variopintos enemigos, ya que si nos descubren sólo podremos huir.

APARTADO TÉCNICO. La angustiosa atmósfera se ve potenciada por la vista en primera persona y por la gran BSO y geniales efectos de sonido, que logran que los momentos de tensión nos hagan vibrar. Lástima que haya "tirones" y tiempos de carga excesivamente largos...

Bajo el mar nos esperan engendros de esta calaña. Ante ellos solamente podremos huir.

VALORACIÓN: MUY BUENA

Una angustiosa aventura que da qué pensar y que atrapa de principio a fin. Eso sí, como juego de miedo, los hay mejores.


The Evil Within no inventa nada pero cumple con su cometido a la perfección.





CUANDO EL **TERROR** SE ENCUENTRA... ¿EN TU INTERIOR?

The Evil Within

Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **TANGO SOFTWORKS**
Editor: **BETHESDA**
Precio: **39,99 €**
Jugadores: **1**
Jug. online: **NO**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **CASTELLANO**

Shinji Mikami, el padre de *Resident Evil* y del survival horror en consola, volvió por sus fueros con un juego de terror que reúne lo mejor del género.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. La historia arranca con el detective Sebastian Castellanos acudiendo a un hospital psiquiátrico donde ha tenido lugar un horrible asesinato. El culpable aún se encuentra en el lugar y, tras un breve encontronazo, lo arrastra a un mundo de pesadilla del que no diremos más para que lo descubráis por vosotros mismos. Si os atrevéis...

DESARROLLO. Una aventura en la que no falta ninguno de los clichés del género, desde la mole con motosierra a los entornos que cambian a nuestro paso. Un híbrido que por momentos coge lo mejor de *Silent Hill* (como la ambientación), como tan pronto apuesta por el sigilo en plan *The Last of Us* o por la acción frenética al estilo *RE4-5-6*. Pero, lo cierto, es que miedo no da mucho, aunque logra mantenernos en tensión las casi 20 horas que dura.

APARTADO TÉCNICO. Presenta detalles de calidad, como las luces y sombras o el acabado de algunos entornos, pero sin deslumbrar. Se nota que es un juego intergeneracional, con texturas que cantan, "clipping"... Y luego están sus "generosas" bandas negras, que afean el global. Al menos llega bien doblado al castellano, que es otro gran punto a su favor.


The Keeper (AKA Boxhead) es uno de los icónicos enemigos que nos deja este juego. No es el único...

VALORACIÓN: MUY BUENA
No reinventa el género ni supera a mitos como *RE4*, pero a poco que te guste el terror, te atrapará sin remedio.


Ocho amigos se reúnen en una cabaña aislada. ¿Qué puede salir mal?





¿QUIÉN **SOBREVIVIRÁ** HASTA EL AMANECER?

Until Dawn



Formato: **PS4**
Desarrollador: **SUPERMASSIVE GAMES**
Editor: **SONY**
Precio: **59,99 €**
Jugadores: **1**
Jug. online: **NO**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **INGLÉS**

Ocho amigos se quedan atrapados en una cabaña en la montaña y un asesino en serie hará de las suyas en la mejor tradición del género "slasher".

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. En un refugio de montaña se juntaron un grupo de adolescentes para celebrar una fiesta. Una broma acabará con la desaparición de dos de las chicas. Un año después, ocho de sus amigos se reúnen en el mismo lugar para rendirles homenaje. Pero lo que parecía un "finde" de convivencia y recuerdo, se convierte en una pesadilla al descubrir que no están solos: un asesino en serie les acecha desde las sombras y les hará tomar difíciles y vitales decisiones...

DESARROLLO. Las mecánicas de *Until Dawn* son las habituales de las aventuras interactivas, aunque con interesantes añadidos como el uso del sensor de movimiento y del panel táctil. Los momentos de acción se resuelven con rápidos "quicktime events" ante los que hay que reaccionar con gran precisión. Los personajes que controlamos en cada momento se van alternando y pueden morir si tomamos decisiones equivocadas, desapareciendo de la partida hasta que empecemos el juego desde cero.

APARTADO TÉCNICO. Gráficamente luce muy bien, destacando detalles como las logradísimas animaciones faciales de los protagonistas. Ademas, es un lujo poder contar con la BSO de Jason Graves. Una aventura interactiva divertida y muy rejugable.

Ellos creían que iban a pasar un fin de semana tranquilo pero va a ser que no. ¿Quien saldrá vivo?


VALORACIÓN: MUY BUENA
Un gran homenaje al cine "slasher" en forma de aventura interactiva que es uno de los mejores juegos de terror de PS4.

CONCLUSIONES





Con los ocho títulos que hemos elegido vas a pasar muy buenos ratos (o malos, según se mire) si te gusta pasar miedo jugando a la consola. Pero hay muchos matices dentro del escalofrío, por lo que tus gustos personales también deben entrar en juego.





Mientras que en otras comparativas sí tenemos un claro ganador, en esta no hay un juego que destaque mucho por encima del resto. Es entonces cuando entran en juego tus gustos personales: ¿Buscas una aventura de acción o prefieres que predomine el sigilo? ¿Puzles y exploración concienzuda de escenarios o un enfoque más cinematográfico centrado en los "quicktime events"? ¿Quieres que esté en formato físico o no te importa que sólo esté disponible en descarga digital? (sí, hay gente que mira mucho que esté en disco).

Nos hemos decantado por *The Evil Within* en primer lugar precisamente por presentar un desarrollo bastante equilibrado con distintos componentes de juego. No reinventa el género ni es perfecto, pero tiene acción, sigilo, puzles, sustos, momentos emocionantes a lo *RE4* (o lo intenta)... En suma, una aventura de acción con un desarrollo, en nuestra opinión, más del gusto "mayoritario". Porque *Alien Isolation*, que a nosotros nos encanta, no gustará a todo el mundo. Su decidida apuesta por la huida y el sigilo, ocultándonos (casi) en todo momento de un alien implacable e inmortal puede desesperar a los más impacientes. Pero, en cambio, si te gustó la peli de Ridley Scott vas a alucinar. Otro tanto sucede con *Until Dawn*, una gran traslación del genero "slaher" del cine a tu PS4, pero el enfoque cinematográfico de estas aventuras interactivas basadas en la toma de decisiones y en los "quicktime events" suele espantar a los "hardcore gamers", mientras que al público más casual les chifla.

Hemos dejado *Resident Evil Revelations 2* para el cuarto puesto sobre todo por su cooperativo y por su intento de volver a las raíces de la serie (sin conseguirlo del todo). Pisándole los talones está *Resident Evil Origins Collection*, un pack que todo buen aficionado al género debería tener porque incluye el "remake" del decano del género y otra entrega clásica inédita hasta este momento en una consola de Sony. Eso sí, romanticismos aparte, son juegos de 2002 y 2003 respectivamente. Por mucha remasterización HD que luzcan, eso se nota. *Outlast* fue el primer juego de terror para PS4 y por eso le tenemos un cariño especial, aunque su desarrollo a veces caiga en lo repetitivo. *SOMA* es otra apuesta que no gustará a todo el mundo pero que nos parece muy interesante por los dilemas que plantea. Y *Layers of Fear,* aunque esté en el último lugar, es uno de los que más miedo da y tiene uno de los mejores guiones de toda la comparativa. Eso sí, es una experiencia muy breve y "contemplativa". ¿Y tú? ¿Qué le pides a un buen juego de terror?









	CARACTERÍSTICAS GENERALES							CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS							COMPONENTES DE JUEGO						ELEMENTOS DE TERROR						
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Nº personajes controlables	Modos de juego	Edición en formato físico	Duración	VALORACIÓN	Escenarios	Personajes	Enemigos	Animaciones	Banda sonora	Efectos de sonido	VALORACIÓN	Acción	Exploración	Puzles	Sigilo/Huida	Quicktime Events	VALORACIÓN	Argumento	Ambientación	Diseño de los enemigos	Terror psicológico	Sustos	VALORACIÓN	TOTAL
Alien Isolation	1	No	1	2	Sí	MB	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	MB	Medio	Alta	Medio	Alto	Nulo	MB	MB	MB	MB	Medio	Alto	MB	MB
Layers of Fear	1	No	1	1	No	R	B	B	R	B	B	MB	MB	B	Nulo	Alto	Medio	Bajo	Nulo	B	E	MB	B	Alto	Alto	E	B
Outlast	1	No	1	1	No	B	B	B	B	MB	MB	B	MB	MB	Bajo	Medio	Bajo	Alto	Medio	MB	MB	E	MB	Medio	Alto	E	MB
Resident Evil Origins Collection	1	No	5	4	Sí	MB	MB	MB	B	MB	B	MB	MB	MB	Medio	Alto	Alto	Bajo	Nulo	MB	MB	E	MB	Medio	Medio	MB	MB
Resident Evil: Revelations 2	1-2	2	4	2	Sí	MB	MB	B	MB	MB	B	E	MB	MB	Alto	Alto	Medio	Medio	Bajo	E	B	MB	MB	Medio	Medio	MB	MB
SOMA	1	No	1	1	No	B	B	MB	B	B	B	MB	E	MB	Bajo	Alto	Medio	Alto	Nulo	MB	MB	MB	B	Alto	Bajo	MB	MB
The Evil Within	1	No	1	1	Sí	MB	MB	MB	MB	B	MB	MB	E	MB	Alto	Alto	Medio	Alto	Bajo	E	B	MB	E	Medio	Medio	MB	MB
Until Dawn	1	No	8	1	Sí	MB	MB	MB	E	B	E	E	MB	E	Medio	Medio	Medio	Medio	Alto	MB	MB	MB	B	Bajo	Alto	MB	MB

UN PARAÍSO RETRO A TU ALCANCE

LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO EN PLAYSTATION STORE

Olvídate por un momento de *Uncharted 4*, *Dark Souls III* o *Far Cry Primal* porque te proponemos un inolvidable viaje al pasado para disfrutar con los auténticos clásicos del videojuego. Y no hace falta que nos vayamos muy lejos, PlayStation Store encierra en su interior todas estas maravillas...



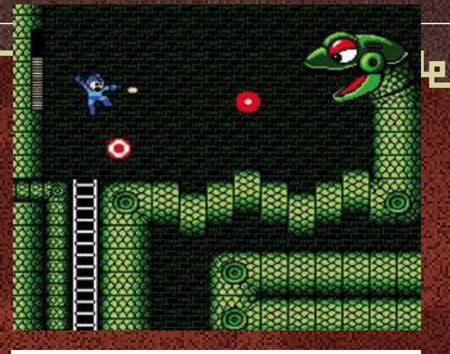
Desde el mítico *Pac-Man* hasta clásicos más recientes como *Jet Set Radio*, pasando por obras maestras del calibre de *R-Type* o *The Secret Of Monkey Island*. Auténticas joyas de la historia de los videojuegos habitan en perfecta armonía junto al resto del catálogo en PlayStation Store, esperando a que la curiosidad y los recuerdos nos hagan sucumbir a su irresistible encanto y se vengan a vivir a un rincón confortable y calentito de nuestro disco duro. Nos ha costado mucho decidirnos por estos treinta juegos/recopilaciones porque hay mucho y muy bueno donde elegir, y porque todos merecen formar parte del firmamento lúdico. Pero entre lágrimas de nostalgia y emoción hemos sacado fuerzas para ofreceros una antología indispensable para todo aquel que quiera rememorar o conocer el origen y evolución del videojuego. Bienvenidos al paraíso retro.

PS4

MEGA MAN LEGACY COLLECTION

LANZAMIENTO ORIGINAL 1987-1993
COMPAÑÍA Capcom / **PRECIO** 14,99 €

La interminable saga *Mega Man*, denominada *Rockman* en Japón, es uno de los legados más brillantes de Capcom. Esta recopilación incluye los seis primeros episodios con la calidad audiovisual inalterada de las versiones NES/Famicom. Cada capítulo tiene su base de datos y museo correspondiente, además de poder jugarse en versión japonesa y occidental. El exigente modo Desafío completa una recopilación redonda.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA? *Mega Man* es un personaje legendario y la mejor manera de conocerle y rendirle tributo es jugar a sus seis primeros títulos.

PS3



NAMCO MUSEUM ESSENTIALS

LANZAMIENTO ORIGINAL 1980-2009
COMPAÑÍA Namco / **PRECIO** 9,99 €

Antología del videojuego en estado puro protagonizada por cinco leyendas atemporales del poderío de *Pac-Man, Galaga, Dig Dug, Xevious, Dragon Spirit* y, como guinda a este pastel retro, una actualización exclusiva del mítico shoot'em-up llamada *Xevious Resurrection.* Un hipnótico cóctel de laberintos y matamarcianos de salón recreativo aderezado con puntos Namco, sellos y grados por conseguir.

¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Algunos de los instantes más memorables del legado Namco se citan en esta recopilación junto al exclusivo *Resurrection.*

PS4



ARCADE ARCHIVES DOUBLE DRAGON

LANZAMIENTO ORIGINAL 1987
COMPAÑÍA Technos / **PRECIO** 6,99 €

La colección *Arcade Archives* de Hamster no para de crecer y ya supera la veintena de títulos. Quizá el más legendario sea su majestad *Double Dragon,* auténtico referente del género beat'em-up en los ochenta gracias a la opción de dos jugadores, BSO memorable, la apropiación de armas enemigas, los gritos y golpes digitalizados y un duelo final sorprendente...

¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Si no has probado *Double Dragon* te estás perdiendo uno de los momentos cumbre de la historia del videojuego.

PS3

THE SECRET OF MONKEY ISLAND SPECIAL EDITION

LANZAMIENTO ORIGINAL 1990
COMPAÑÍA Lucasfilm Games / **PRECIO** 4,99 €

La obra maestra de Ron Gilbert y Tim Schafer podría considerarse como la mejor aventura gráfica jamás creada. Esta edición especial te brinda la oportunidad de jugar con los gráficos originales de 1990 o en HD, disfrutar de banda sonora remasterizada y escuchar las voces, en inglés, de Guybrush Threepwood, Elaine Marley o el mítico LeChuck. Como sabemos que caeréis rendidos ante su magia y sentido del humor, nada mejor que continuar esta historia de piratas con su segunda parte.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Pocos videojuegos han alcanzado la popularidad y reconocimiento de los dos primeros capítulos de *Monkey Island*. Por algo será...

PS3

SONIC

LANZAMIENTO ORIGINAL 1991
COMPAÑÍA Sega / **PRECIO** 4,49 €

La mascota de Sega creada por Naoto Oshima y potenciada por Yuji Naka no debe faltar en tu colección de éxitos. Acaba de cumplir 25 años y todavía es una auténtica gozada disfrutar con su inigualable sensación de velocidad, genial colorido y esa acción frenética gestionada con un solo botón del pad. También encontraréis en PS Store *Sonic 2* y *Sonic CD.*

¿POR QUÉ MERECE LA PENA? *Sonic* lideró la batalla de los 16 bits en el bando de Sega, pero lo más importante es que fue capaz de modernizar el género.

SCORE 19620
TIME 0:50
RINGS 38
SONIC × 3

PSV



¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Descubrirás los orígenes del género y despertará tu interés por otros capítulos legendarios de la gran saga.

FINAL FANTASY

LANZAMIENTO ORIGINAL 1987
COMPAÑÍA Squaresoft / **PRECIO** 9,99 €

La saga JRPG por excelencia comenzó su andadura en Famicom/NES hace casi treinta años y aunque la versión de la Store corresponde a la actualización del primer episodio para PSP de 2007 con gráficos y BSO mejorados, secuencias FMV y nuevas mazmorras, mantiene todo el encanto y pureza del original. Otros disponibles: *FFII, FFIII, FFIV, FFV* y *FFVI.*

PS3

MORTAL KOMBAT ARCADE KOLLECTION

LANZAMIENTO ORIGINAL 1992-1995
COMPAÑÍA Midway / **PRECIO** 9,99 €

Pocos juegos han creado más polémica que la franquicia *Mortal Kombat*. El experimento de lucha digitalizado ideado por Ed Boon y John Tobias vivió su gran momento de esplendor a principio de los noventa gracias a sus peculiares luchadores, las ingentes cantidades de sangre y sus míticas ejecuciones. Esta recopilación incluye *Mortal Kombat*, *MK 2* y *Ultimate MK3* en toda su gloria retro.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Detrás de la polémica de la sangre, Fatalities, Animalities y demás se oculta un juego de lucha que representó al género con total dignidad.

PS3

DOOM CLASSIC COMPLETE

LANZAMIENTO ORIGINAL 1993-1996
COMPAÑÍA id Software / **PRECIO** 9,99 €

La pericia en el arte de programar de John Carmack le ha convertido en el pionero y casi fundador de un género que hoy en día arrasa entre los usuarios. Jugar a *Doom* a principios de los noventa era una experiencia difícil de explicar con palabras ya que la oscura ambientación del juego, la contundencia de las armas y unos enemigos cargados de hemoglobina generaban un universo grotesco. La recopilación incluye *Doom*, *Doom II* y *Final Doom*.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Sería complicado concebir el género de los shooters en primera persona si no hubiese existido un juegazo de la talla de *Doom*.

PS4

ARCADE ARCHIVES GRADIUS

LANZAMIENTO ORIGINAL 1985
COMPAÑÍA Konami / **PRECIO** 6,99 €

El célebre matamarcianos de Konami revitalizó el género con un sistema de armamento evolutivo a gusto del usuario. Pero no sólo destacó por esto, la nave protagonista Vic Viper, los mid y los final bosses, con el omnipresente Big Core, la banda sonora y esos inquietantes moáis de la tercera fase pertenecen al legado eterno de la factoría Konami.





¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Es uno de los shoot'em ups más brillantes e influyentes de la historia y un magnífico ejemplo de cómo crear un clásico eterno e incombustible.

PS4 PS3 PSV

ANOTHER WORLD 20TH ANNIVERSARY EDITION

LANZAMIENTO ORIGINAL 1991
COMPAÑÍA Delphine Software / **PRECIO** 7,99 €

Nació de la mano de Eric Chahi cuando los ordenadores dominaban el viejo continente. La estética cinematográfica y el sistema rotoscópico de animación vectorial le convirtieron en juego de culto y en auténtico símbolo de su tiempo. La versión de PS Store te permite disfrutar de los gráficos originales y en HD. El lema del juego lo dice todo: "Tuvieron que pasar seis días para crear la Tierra, *Another World* tardó dos años".

¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Demostró que la originalidad y las nuevas técnicas bien empleadas podían conducirte a la vanguardia de la programación.

PS4 PS3 PSV



METAL SLUG 3

LANZAMIENTO ORIGINAL 2000
COMPAÑÍA SNK / **PRECIO** 4,99 €

Para muchos fans es el mejor de la saga y además fue el último desarrollado por los brillantes tránsfugas de Irem que formaron Nazca Corporation y crearon el primer *Metal Slug*. La exquisita y detallada animación artesanal se ve reforzada por rutas alternativas y más vehículos Slug que nunca. Aviso, en la Store también están el *1*, el *2* y el *XX*.

¿POR QUÉ MERECE LA PENA? El brillante Run'n Gun de Nazca/SNK se encargó de reinventar las 2D en un universo ya dominado por los polígonos.

PS3 PSV

DRAGON'S LAIR

LANZAMIENTO ORIGINAL 1983
COMPAÑÍA Cinematronics / **PRECIO** 9,99/7,99 €

Cuando los videojuegos eran solo píxeles en los salones recreativos, *Dragon's Lair* aprovechó la tecnología del LaserDisc para dejar boquiabierto a todo aquel que se acercaba a su gigantesco mueble. Su mecánica no era ni efectiva ni divertida, pero las animaciones del estudio de Don Bluth para Dirk y la bella Daphne se encargaban de engatusarte.

¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Nunca ha sido el paradigma de la jugabilidad pero su propuesta innovadora en 1983 le convierte en un clásico que deberías probar.



PS3

DUNGEONS & DRAGONS CHRONICLES OF MYSTARA

LANZAMIENTO ORIGINAL 1993/1996
COMPAÑÍA Capcom / **PRECIO** 14,99 €

Capcom mezcló lo mejor de su tradición beat'em up con elementos RPG en sus dos recreativas de *Dungeons & Dragons: Tower Of Doom* y *Shadow Over Mystara*. Uno de los elementos clave de su éxito en los salones recreativos fue la participación de hasta 4 jugadores en cooperativo. Esta opción se conserva online para la recopilación de PS Store y añade gráficos HD.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Las dos recreativas que incluye esta recopilación arrastraron a miles de jugadores en todo el mundo gracias al juego cooperativo con elementos de RPG y a sus excelentes gráficos.

PS3

DAYTONA USA

LANZAMIENTO ORIGINAL 1993
COMPAÑÍA Sega / **PRECIO** 7,99 €

Sega dominaba las grandes recreativas a principios de los 90 y tras el gran éxito de *Virtua Racing* hizo debutar a su nueva placa Model 2 con *Daytona USA*. El resultado, el juego de conducción poligonal más detallado y realista creado hasta la fecha, que además ofrecía 60 fps en pantalla y la participación de hasta 8 jugadores simultáneos. En PS3 se puede disfrutar en 16:9 con gráficos y texturas en HD, contiene modos extra y ofrece compatibilidad con volantes.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Es difícil describir la sensación de ver y jugar a *Daytona USA* por primera vez en un salón recreativo, pero era algo muy grande.



PS4

ARCADE ARCHIVES CRAZY CLIMBER

LANZAMIENTO ORIGINAL 1980
COMPAÑÍA Nichibutsu / **PRECIO** 6,99 €

Escalar edificios evitando peligros como ventanas que se cierran, objetos lanzados por amenazantes inquilinos o un gigantesco gorila similar a Donkey Kong, es algo que Nichibutsu explotó con brillantez en el lejanísimo 1980. La máquina original contaba con un joystick para mover cada brazo del escalador y no poseía botones. Si tras completar los cuatro rascacielos tienes ganas de más, continúa con *Arcade Archives Crazy Climber 2.*



¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Sólo por el original control del escalador y la aparición de un gorila antes de Donkey Kong merece la pena.

PS4 PSV



SUPER STAR WARS

LANZAMIENTO ORIGINAL 1992
COMPAÑÍA JVC / **PRECIO** 9,99 €

Era el momento dulce de Super Nintendo y Sculptured Software se encargó de convertir las excelencias del cuarto episodio a sus circuitos, plasmando con gran fidelidad gráfica y sonora el universo Star Wars y empleando el modo 7 para recrear las fases a bordo de naves. El resultado fue notable y aunque la jugabilidad podría haberse optimizado el resultado dejó satisfechos a casi todos. Ahora puedes disfrutarlo en PS4 y PS Vita con alguna mejora pero manteniendo la esencia.

¿POR QUÉ MERECE LA PENA? En 1992 era el juego de *Star Wars* más completo, espectacular y difícil. Sentirás el influjo de SNES al rejugarlo.

PS3

FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT

LANZAMIENTO ORIGINAL 1989/1990
COMPAÑÍA Capcom / **PRECIO** 9,99 €

Este mítico arcade de Capcom comenzó su desarrollo como secuela del primer *Street Fighter*, pero el éxito de *Double Dragon* obligó a la compañía a cambiar su planes y convertirlo en un beat'em-up de scroll horizontal. Haggar, Cody y Guy vuelven a escena en PS3 con varios filtros gráficos para elegir, juego cooperativo online, banda sonora remasterizada y más contenido extra. Por si esto fuera poco, se incluye en el lote el simpático *Magic Sword*.

¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Junto a *Double Dragon* es el beat'em-up más popular de finales de los ochenta. Además incluye *Magic Sword* de regalo.



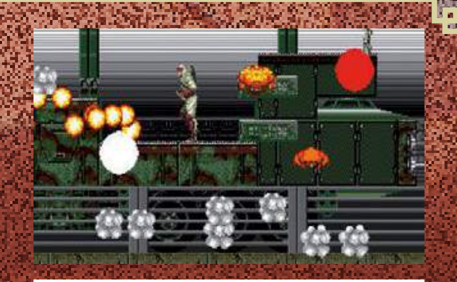


PS3

THE REVENGE OF SHINOBI

LANZAMIENTO ORIGINAL 1989
COMPAÑÍA Sega / **PRECIO** 4,49 €

Oscuro, muy atmosférico, puro *Shinobi* exclusivo de Mega Drive y con una banda sonora del maestro Yuzo Koshiro que cortaba la respiración. *Revenge Of Shinobi* es uno de los diez mejores juegos de la 16 bits de Sega, y hasta de los cinco, así que disponte a acompañar a Joe Musashi a través de ocho intensos y largos escenarios con jefazos incluidos.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Posiblemente el mejor *Shinobi* y una de las razones para comprarse una Mega Drive. Y luego está la BSO de Yuzo Koshiro...

PS3

PAC-MAN MUSEUM

LANZAMIENTO ORIGINAL 1980-2011
COMPAÑÍA Namco / **PRECIO** 19,99 €

Es el videojuego más popular jamás creado y lo seguirá siendo por los siglos de los siglos, así que nada mejor que recopilar diez de sus clásicos eternos para recordarnos la importancia de la obra maestra de Toru Iwatani. *Pac-Man, Ms. Pac-Man, Super Pac-Man, Pac & Pal, Pac-Land, Pac-Mania, Pac-Attack, Pac-Man Arrangement* (versión PSP), *Pac-Man CE* y *Pac-Man Battle Royale*. Una de las grandes recopilaciones de PS Store.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Si hay alguien que todavía se hace esta pregunta es que no pertenece a este mundo. Absolutamente imprescindible.

PS3

CAPCOM ARCADE CABINET



LANZAMIENTO ORIGINAL 1984-1988
COMPAÑÍA Capcom / **PRECIO** 29,99 €

Máquinas recreativas en estado puro y de la mano de Capcom, revisitando un total de 17 leyendas jugables que aparecieron entre 1984 y 1988. El pack completo no es muy económico y se echan en falta otros grandes clásicos, pero aún así prepárate pera surcar tus recuerdos con maravillas del calado de *Ghosts'N Goblins, Commando, 1942, Gun.Smoke, Trojan, Black Tiger, SonSon, Side Arms, Legendary Wings* o *The Speed Rumbler*. Se añaden extras como galerías y reproductor de música, pero sólo por tener a mano estas pequeñas obras maestras pixeladas merece la pena adquirir, total o parcialmente, este pack.

¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Capcom es una de las más legendarias factorías de videojuegos y aquí tenéis 17 buenos ejemplos de ello.

PS4

ARCADE ARCHIVES RENEGADE

LANZAMIENTO ORIGINAL 1986
COMPAÑÍA Technos / **PRECIO** 6,99 €

El precursor de *Double Dragon* es una versión occidentalizada de *Nekketsu Koha Kunio-kun* a la que se modificaron sprites y escenarios. Combates de cierta complejidad, pequeños escenarios con scroll y enemigos implacables se dan cita en este mítico e inspirador brawler.

¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Con *Nekketsu Koha Kunio-kun* se inició la interminable saga *Kunio-kun* y además sentó las bases de futuros beat'em ups.



PS3



MAD DOG MCCREE

LANZAMIENTO ORIGINAL 1990
COMPAÑÍA American Laser Games / **PRECIO** 7,99 €

Otro experimento de LaserDisc con pistola incluida que fue tremendamente popular a principios de los 90. Las secuencias estaban rodadas en Nuevo México y contaba con los ingredientes clásicos de las películas del oeste. La versión para PS3 se juega con PS Move y ofrece una calidad de vídeo mejorada, nuevo interfaz y hasta cuatro jugadores simultáneos.

¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Otro clásico de los recreativos que nos convertía en protagonistas de un enloquecido western de imagen real pistola en mano.

PS3 PSV

PREHISTORIC ISLE

LANZAMIENTO ORIGINAL 1989
COMPAÑÍA SNK / **PRECIO** 2,49 €

No es la creación más popular de SNK pero sí una de las más divertidas y sorprendentes. El nombre completo de este shoot'em-up para dos jugadores simultáneos es *Prehistoric Isle in 1930*, o *Genshi-Tou 1930's* en japonés, y propone una lucha sin cuartel de nuestros biplanos, y sus versátiles cápsulas, contra especies extinguidas de todos los tamaños posibles. Jugabilidad en estado puro, final bosses memorables y un precio interesante.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA? La etapa pre Neo-Geo de SNK es muy interesante, algo desconocida y ofrece maravillas como esta.

PS3

VIRTUA FIGHTER 2

LANZAMIENTO ORIGINAL 1994
COMPAÑÍA Sega / **PRECIO** 4,49 €

Yu Suzuki revolucionó la lucha en 3D con la saga *Virtua Fighter* y alcanzó su máxima brillantez con esta segunda entrega. La potencia de la placa Model 2 permitió luchadores con texturas detalladas, gráficos en alta resolución y 60 fps, a lo que hay que añadir técnicas de motion capture para añadir aún más realismo. Ni magia ni artificios, sólo lucha

¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Sega y AM2 en todo su esplendor y a la vanguardia tecnológica de las salas recreativas. Uno de los tres grandes de la lucha en 3D.



PS3

R-TYPE DIMENSIONS

LANZAMIENTO ORIGINAL 1987-1989
COMPAÑÍA Irem / **PRECIO** 9,99 €

Otra recopilación que no debes perderte por nada del mundo y que tiene como protagonista al matamarcianos más impactante e impecable de la década de los ochenta y a la segunda entrega. Una odisea espacial de 14 fases entre ambos que exigirá lo máximo de tus reflejos a la hora de enfrentarte a sus escenarios y míticos final bosses. El cariño y detalle con el que se ha hecho esta conversión actualizada nos permite pasar de los gráficos originales a los optimizados en 3D con un solo botón y en mitad de la partida, lo que provocará que la banda sonora también se actualice. Además de esta innovadora característica han incluido una modalidad cooperativa para dos jugadores simultáneos.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Irem alcanzó su madurez con la odisea espacial del emperador Bydo. Quizá el mejor juego del género shooter.

PS3

GOLDEN AXE

LANZAMIENTO ORIGINAL 1989
COMPAÑÍA Sega / **PRECIO** 4,49 €

Otra genialidad para compartir en máquina recreativa fue *Golden Axe* de Sega y su mejor y más completa versión, Mega Drive, es la que podremos encontrar en la Store, con un escenario extra, el modo Duel y un nuevo final. Este beat'em up de ambientación legendaria fue creado originalmente por Makoto Uchida (*Altered Beast*, *Alien Storm*, *Wing War*...) y nos ponía en la piel de tres personajes de nombre rotundo: Ax Battler, Tyris Flare y Gilius Thunderhead. El gran secreto de *Golden Axe* radica en su perfecta jugabilidad para dos jugadores en cooperativo.

¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Cabalgar a lomos de un bizarrian por las tierras desoladas de Yuria y compartirlo con otro jugador fue y es una experiencia religiosa.



PS3 PSV

ALIEN BREED

LANZAMIENTO ORIGINAL 1991
COMPAÑÍA Team17 / **PRECIO** 7,99 €

Una auténtica maravilla concebida para el Amiga por el grupo de programación Team17 que combinaba la estética de la franquicia Alien con la jugabilidad de clásicos de la talla de *Gauntlet* y *Alien Syndrome*. Bajo una perspectiva cenital tendrás que atravesar más de 30 niveles, solo o acompañado, acabando con todo tipo de vida alienígena y buscando la salida que te transporte al siguiente nivel. Se puede elegir entre gráficos mejorados o los originales de Commodore Amiga y permite tanto Cross-buy como Cross-play entre PS3 y PS Vita.



¿POR QUÉ MERECE LA PENA? El ordenador Amiga tuvo grandes clásicos en sus filas, y *Alien Breed* destacó por su calidad gráfica y magnífica ambientación.

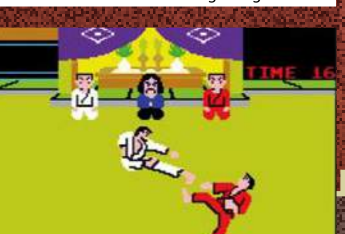
PS4

ARCADE ARCHIVES KARATE CHAMP

LANZAMIENTO ORIGINAL 1984
COMPAÑÍA Technos / **PRECIO** 6,99 €

Se puede decir que con él empezó todo y es que la criatura de Technos, distribuida por Data East, implantó en el género beat'em up uno contra uno parámetros tan reconocibles como la victoria para el mejor de tres combates, variedad en los escenarios o niveles de bonus (uno de ellos nos enfrentaba a un toro). *Karate Champ* y *Yie Ar Kung Fu* de Konami (1985) se encargaron de establecer las bases para los posteriores juegos de lucha. La recreativa original se controlaba con dos joysticks.

¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Mucho antes de que todos nos emocionáramos con *Street Fighter* y sus coetáneos, *Karate Champ* de Technos comenzó a escribir los mandamientos del sagrado género.



PS3 PSV

JET SET RADIO

LANZAMIENTO ORIGINAL 2000
COMPAÑÍA Sega / **PRECIO** 7,99 €

Uno de los grandes de Dreamcast, programado por Smilebit, nos puso en la piel de un patinador irreverente, con spray grafitero en mano para marcar territorio, que surcaba a toda velocidad las calles de Tokyo-to burlando a las autoridades. La estética cel-shading y un motor gráfico muy avanzado fueron sus grandes señas de identidad, que ahora se ven potenciadas por gráficos en HD y contenido extra como entrevistas con sus desarrolladores.

¿POR QUÉ MERECE LA PENA? La etapa Dreamcast trajo consigo auténticas maravillas como este original *Jet Set Radio*.

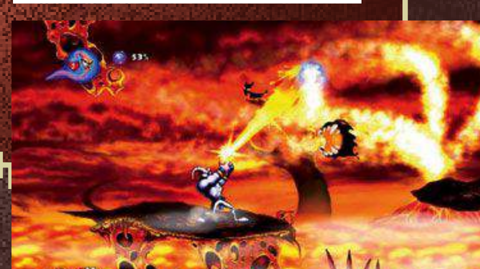
PS3

EARTHWORM JIM HD

LANZAMIENTO ORIGINAL 1994
COMPAÑÍA Shiny Entertainment / **PRECIO** 9,99 €

En esta auténtica locura de plataformas y disparos, gestado originalmente para Mega Drive y posteriormente para SNES y Mega CD, aparecen nombres tan ilustres como Dave Perry, Tommy Tallarico, Nick Bruty o Steve Crow. Las soberbias animaciones del protagonista y su exagerado sentido del humor le convirtieron en auténtico juego de culto y ejemplo perfecto de que no estaba todo inventado en el género de las plataformas. La versión de PS3 recrea aquel universo en HD con enemigos y niveles nuevos y nos obsequía con escenarios exclusivos para hasta cuatro jugadores simultáneos.

¿POR QUÉ MERECE LA PENA? Magia pixelada e irreverente en 2D, acompañada de algunos nombres míticos de la historia del videojuego. Todavía nos hace reír como el primer día.



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".
@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

El brujo más completo

Quería saber si habrá una edición física de *The Witcher III* con todos los DLC. Un saludo y gracias.

@ Pedro Huertas

Pues no está confirmado, pero suponemos que lo terminarán lanzando. El mes que viene sacarán la última expansión, *Blood and Wine*, que contará con un extenso mapeado (tan extenso como la combinación de todas las islas Skellige) y cuya duración rondará las 20-30 horas. Además, tendrá una edición física, que incluirá una nueva colección de cartas de Gwent con la facción de Skellige. Más adelante, seguro que sacan una edición GOTY con todo, pero no lo anunciarán hasta después de haber lanzado *Blood & Wine*.

Nuevo juego de "Star Wars"

Hola, me acabo de enterar de que el nuevo juego de "Star Wars" desarrollado por los creadores de *Dead Space* no será un "sandbox RPG". Me gustaría saber si hay alguna pista sobre lo que quieren hacer con él. Gracias.

@ Rodrigo Hicks-Mudd

Efectivamente, más que un "sandbox", la idea es que apostar por una estructura de niveles más lineal... pero esto no tiene por qué ser algo malo. Todo lo contrario. De hecho, todo parece indicar que el desarrollo del juego basado en el universo "Star Wars" que están preparando en Visceral está fuertemente inspirado en *Uncharted*. Y por si esto no te parece suficiente, te diremos que en el juego está trabajando Amy Hennig, la guionista de los *Uncharted*, que tras su salida de Naughty Dog ha encontrado acomodo en Visceral. Hennig también es responsable de otras sagas de renombre, como los *Soul Reaver*, así que nuestras expectativas están por todo lo alto. Eso sí, Hennig no será la única encargada de dar forma al guión del juego, ya que en la historia también participará el actor y guionista Todd Stashwick. Eso sí, no lo veremos hasta 2017, así que tengamos paciencia.



Yesterday Origins será una aventura gráfica en 3D cuya historia tendrá lugar entre la época actual y la medieval.

La vida es extraña y sigue

Hola playmaníacos. Me encantó *Life is Strange* y quería saber si podemos esperar una secuela o un "spin-off" de este juegazo. Gracias.

@ Pablo Vegas Martín

Pues sus creadores, los franceses de Dontnod, ahora mismo están trabajando en su próximo juego, una aventura llamada *Vampyr*, prevista para 2017. Sin embargo, dado el incuestionable éxito de la primera entrega, sus creadores no ocultan sus ganas de hacer una segunda temporada, algo que (suponemos) terminarán haciendo. Eso sí, desde Dontnod afirman que "la historia de Max y Chloe está cerrada", por lo que se supone que habrá nuevos personajes... o la vuelta de Max, pero más "crecidita".

Los orígenes del Péndulo

Ahora que las aventuras gráficas parece que están de moda en PS4, quería saber si saldrá *Yesterday Origins*. ¡Tiene muy buena pinta!

@ Rebeca Domínguez

Efectivamente, la nueva aventura gráfica del estudio español Pendulo Studios saldrá también para PS4 el próximo 29 de noviembre, totalmente doblada al castellano y con la interfaz perfectamente adaptada al Dual Shock 4.

La pregunta del millón

¿Lanzará Sony un nuevo modelo de PS4 más potente?

Hola playmaniacos. Me compré una PS4 hace tres meses y ya están saliendo rumores de que van a sacar una nueva PS4 más potente. ¿Es cierto? Si es verdad, a mí me parece una falta de respeto hacia el usuario.

@ Tomás Álvarez

Pues aunque en el momento de escribir estas líneas todavía no está confirmado, todo parece indicar que será así. El último en añadir "leña al fuego" ha sido Philippe Cardon, vicepresidente de Sony Computer Entertainment del sur de Europa, que ha afirmado que "la presente PlayStation 4 se lanzó hace años; es lógico pensar en una actualización." En cualquier caso, tranquilos, que aunque la nueva PS4 sea más potente y pueda reproducir contenidos en 4K, no van a dejar de sacar juegos para la PS4 "actual" ni a corto ni a medio plazo.

Este es uno de los diseños "no oficiales" de la supuesta "nueva PS4" que pululan por internet.



Aunque Evolution Studios haya echado el cierre, Sony piensa seguir dando soporte a *DriveClub*... o al menos eso es lo que parece.





¿Qué te parecería si Sony lanzase una PS4 más potente?



No es necesario



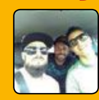
Adrián Casanova
"Creo que no son necesarios los 4K ahora mismo, ya de por si PS4 ya tiene un buen hardware y también la calidad de la imagen depende de la TV que use cada uno."

Para cambiar de tele



Juandi Criado Luque
"Un aliciente para comprar televisores 4K de Sony. Aún así, si convive con la actual PS4 y no afecta de manera grave a sus juegos, es una opción para los más exigentes".

Sony mueve ficha



Adrián Delgado
"Me parece bien. La compañía está obligada a evolucionar. Viene Nintendo NX y Microsoft prepara algo, así que normal que Sony mueva ficha. Por otro lado, no creo que a los que tenemos PS4 clásica nos afecte mucho ya que ni todo el mundo tiene TV 4K, ni van a sacar juegos exclusivos para esa consola olvidando PS4 y a los millones de usuarios que ya tiene".

Decepción total



David Balsera
"40 millones de usuarios quedarían "desactualizados" a media generación. Lo lógico es pensar en PS5 para 2019, no en medias tintas para 2016. Conseguirán que nadie compre consolas "beta" en sus primeros meses/años hasta que no lancen la versión definitiva".

A ver las diferencias



Kuki Sito
"En principio no me hace mucha gracia. Eso sí, habrá que ver la diferencia de la VR en cada modelo. A mí me da la espina que no sólo son los 400 € de las VR. Aunque en mi caso estará bien aprovechado. Un saludo."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué te parece *Uncharted 4*? ¿Es el mejor juego de PS4?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".**
Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Será *Dark Souls III* el último de la saga?

@ Mario López
Pues... lo que está claro es que para el próximo juego en From Software van a cambiar de registro. Su próximo juego será compatible con PlayStation VR y lo esperamos para 2017. ¿Con qué nos sorprenderán?

¿Qué se sabe del nuevo *Battlefield*?

@Suso Gil
Cuando leas estas líneas ya se habrá presentado el nuevo *Battlefield*. Saldrá este otoño y seguramente ambientado en la Segunda Guerra Mundial. ¡Todos los detalles el mes que viene!

¿Cuando sale aquí *Yakuza 0*?

@Keytaro
Esta precuela ambientada en los años 80 de la famosa saga de mafiosos japoneses de Sega saldrá en Europa a principios de 2017. Lo bueno es que saldrá también en edición física.

¿*Blues and Bullets* está en castellano? ¿Saldrá en disco?

@ Emmanuel Moyano
Pues sí, esta aventura episódica de origen español en la que manejamos al mítico Eliot Ness está en castellano. Eso sí, vemos bastante improbable una edición en disco cuando salgan todos los episodios pero... ¡nos encantaría que lo lanzaran!

DriveClub sigue carburando

Hola amigos. Quería saber qué pasará con *DriveClub* ahora que Sony ha cerrado Evolution Studios. ¿Seguirán dándole soporte?
@ Roberto Carlos
Según comentó Jamie Brayshaw, Community Manager del estudio, Sony seguirá dando soporte al juego aunque hayan cerrado Evolution, así que suponemos que será así... aunque de momento no tenemos una confirmación más "oficial" en este sentido. La buena noticia es que Codemasters ha fichado a todo el equipo de Evolution Studios, con lo que los creadores de juegos como los *WRC* de PS2 o los *MotorStorm* van a integrarse en la compañía que produce juegazos de la talla de *DiRT* o *F1*. ¡Seguro que de esta unión salen juegazos de coches!

Sobre la saga *Final Fantasy*

Muy buenas playmaníacos
Nunca he jugado a ningún *Final Fantasy*. No me gustan los juegos de rol por turnos y quizá por eso en su día me echó para atrás. Pero he visto que ya no son así. ¿Es necesario jugar a todos para seguir la historia? ¿Tienen que ver unos con otros? ¿Qué entregas de *FF* existen para PS4?
Un saludo y muchas gracias.
@ Diego Rosado
Salvo algunos elementos comunes, como algunas criaturas e invocaciones, cada entrega de *Final Fantasy* es independiente y se entiende por sí sola (excepto secuelas directas como las dos de *FFXIII* o *FFX-2*), por lo que si estás pensando en estrenarte en esta saga con *FFXV*, no vas a tener ningún problema. Hay otros *FF* en PS4, como *Type-0 HD*, *FFXIV* (ojo que éste es un MMORPG) o las remasterizaciones de *FFX/FFX-2*, dos excelentes RPG de PS2 que son de las entregas más queridas de la saga (eso sí, estos son por turnos). Empieza con *FFXV*, que tiene muy buena pinta.

Buzz en PS4

Saludos Playmanía. ¿Por qué no sacan un *Buzz* en PS4? A mí estos juegos me han hecho pasar ratos muy divertidos con mi gente. ¿Sabéis si Sony tiene la intención de sacar nuevas entregas? Gracias.
@Unai Zunzunegui
Pues la verdad es que no, no hay rumores de que estos divertidos "party games" con una puesta en escena similar a la de un concurso televisivo pudieran volver a la palestra y estrenarse en PS4, al menos a corto plazo. Podrían hacer algo parecido a lo que hicieron con *SingStar* en su décimo aniversario De hecho, *Buzz* también cumple 10 años así que sería un gran momento para anunciarlo. Pero de momento, nada de nada, aunque tampoco sería algo descabellado. A ver si dicen algo en el E3. ¡Ojalá nos den una alegría!



Buzz fue un divertido "partygame" planteado como un concurso televisivo que no parece tener continuidad en PS4.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Habrá más contenido en la versión PS4 de *Rise of the Tomb Raider*?

@ Rodrigo Hicks-Mudd

Todavía no ha habido un anuncio oficial al respecto. Suponemos que incluirá como mínimo todos los contenidos aparecidos en el resto de plataformas. Si te refieres a contenidos nuevos "ex profreso" para nuestra edición... la verdad es que molaría, pero no hemos oído nada al respecto.

¿Sabéis si van a hacer *Disney Infinity 4.0*?

@Roberto Carlos

Pues desde luego no es algo descartable de cara el futuro, pero no será pronto. De momento, lo que sabemos es que quieren seguir ampliando 3.0.

¿Qué fue del proyecto *The Fan Legacy: MGS*?

@ Dani Martín

The Fan Legacy: Metal Gear Solid es un recorrido "virtual" (tanto, que es compatible con la VR) por los escenarios del primer *MGS*. Contará con la voz del mismísimo David Hayter y de momento está pensado como descarga gratuita para PC, aunque sabemos que sus creadores también lo quieren en PS4. Veremos.

¿De qué va *Asemblance*? ¿Es un juego de terror?

@ Pepe Valero

Es un thriller de terror en primera persona en el que una máquina capaz de simular recuerdos falsos te sumerge en una delirante pesadilla. Este mes de mayo sale en el Store de PS4.

¿Qué fue de *Brothers in Arms: Furious 4*?

@ Bobby

Ubisoft anunció en 2011 esta vuelta de tuerca para su serie bélica a cargo de Gearbox. Con un enfoque parecido al de la peli "Malditos Bartardos" y elementos fantásticos, iba a ser un shooter con cooperativo para 4 en el que otros tantos soldados iban a reventar a un ejército nazi muy particular. Pero Ubisoft acabó abandonando el proyecto...

Lo nuevo de Mercury Steam

Hola Playmanía. Quería saber si *Raiders of the Broken Planet* tendrá modo para un solo jugador o solo online. Muchas gracias y seguid así. Sois los mejores.

@ Pablo Vegas Martín

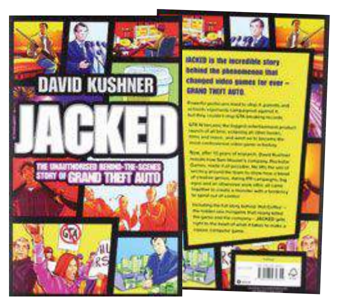
De momento, lo que sabemos es que el nuevo juego de Mercury Steam será una aventura de acción multijugador online asimétrica, que nos invitará a entablar alianzas con otros jugadores por la conquista de un remoto y decadente planeta luchando por el control de una fuente de energía llamada Aleph. Llegará este mismo año al Store de PS4 y contará con diversas betas, a las que podemos inscribirnos en su web oficial. Pero de momento no han dicho nada de un modo para un solo jugador así que entendemos que no lo habrá.

Un libro sobre la historia de *GTA*

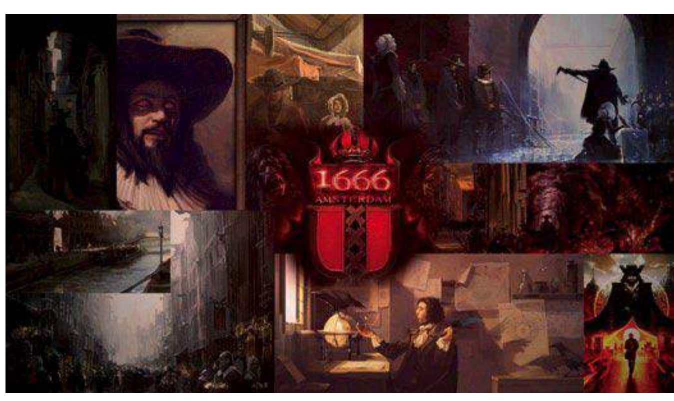
Muy buenas playmaníacos. Acabo de pillarme el libro "La Leyenda Final Fantasy VIII" y me está encantando. Me preguntaba qué posibilidades hay de que la editorial Héroes de Papel se haga con los derechos para la traducción de "Jacked", el libro sobre la historia de *GTA*. ¡Yo lo compraría seguro!

@ Arturo de Miguel Gallego

¡Y nosotros! Este interesantísimo libro, escrito por el periodista David Kushner, repasa los entresijos de esta polémica saga, muchos de ellos desconocidos hasta su publicación. Hemos hablado con los responsables de Héroes de Papel y nos han dicho que, aunque conocen el libro y les gustaría sacarlo en castellano, "la realidad es que no entra en nuestro plan editorial en un futuro próximo". Una lástima, aunque por otro lado sabemos que tienen en el horizonte otros libros muy interesantes, como el de *Portal*, de Eva Cid Martínez.



■ El libro "Jacked" repasa la historia de *GTA* y la de sus responsables. Es muy interesante.



■ *1666: Amsterdam* iba a ser un juego tipo *Assassin´s Creed* (de hecho se rumoreó que podría haber formado parte de la saga) ambientado en esa época y en esa ciudad. ¿Lo veremos algún día?

Los derechos del "proyecto 1666"

Saludos redactores de Playmanía. Estos días se han oído rumores de un proyecto llamado 1666. ¿Qué se sabe de él? Muchas gracias.

@ Tatiana Santos Cano

En 2012, THQ registró la marca "1666: Amsterdam". Tras su cierre, los derechos pasaron a Ubisoft y Patrice Désilets, "padre" de la saga *Assassin´s Creed*, pasó a ser su director creativo. Pero cuando Désilets se marchó de la compañía gala, todo el trabajo invertido en este proyecto se quedó en el "limbo"... hasta ahora. Ubisoft ha cedido los derechos a Désilets para que éste pueda seguir dedicándose al juego, aunque ahora mismo está volcado en el desarrollo de *Ancestors: The Humankind Odyssey*, su siguiente juego con Panache Digital Games. Ya veremos qué pasa con *1666*...

PROBLEMAS TÉCNICOS

Volver a descargar *P. T.*

¿Es cierto que es posible volver a descargar *P. T.*? ¡Decidme que sí!

@ Rodrigo Hicks-Mudd

Es posible... siempre que ya lo hubieras descargado en su día. Para ello, hay que usar un programa llamado SUWI y asegurarnos de que todas sus opciones estén marcadas. Necesitarás anotar la dirección IP. Luego enciende tu PS4 y en el menú Ajustes -> Red -> Configurar conexión a Internet elige una configuración personalizada y marca Obtener dirección IP automática, no especificar el DHCP, ajustes automáticos de DNS y de MTU y selecciona la opción de utilizar un servidor proxy. Después solo queda introducir la dirección IP obtenida y elegir el puerto 808. Ahora ve a la biblioteca y... ¡bingo! Ya se puede volver a descargar *P.T.*

No me reconoce el USB

Buenas tardes, tengo un problemilla técnico con *PES 2016*. Intento importar imágenes para cambiar los escudos y hago lo que dice en las instrucciones, pero mi problema es que no me reconoce el dispositivo USB. ¿A qué es debido? Saludos

@ Toni Yáñez

Seguramente el problema esté, no en que no sigas las instrucciones que te marque el juego, sino en el propio USB. PS4 sólo es compatible con dispositivos de almacenamiento USB con formato FAT y exFAT, por lo que si no tienen este formato, debes formatearlos así para que te lo reconozca. Y si el diseño del USB es un poco "particular", puede que no entre bien en el puerto de la consola y entonces no lo detectará, aunque tenga el formato correcto. Mucho ojo.

Ver los trofeos ocultos

Hola buenas, mi pregunta es sencilla. En el "muro" de novedades de PS4, veo que mis amigos sacan trofeos de *Dark Souls III* y unos me aparecen como "trofeos ocultos" y otros trofeos que sacan de ese mismo juego los veo perfectamente. ¿Sabéis por qué puede ser? No quiero que me hagan "spoilers"... ¡Gracias!

@ Iván González Gogolludo

Pues es muy sencillo. ¿A que tú también estás jugando a *Dark Souls III*? Los trofeos que, como dices, ves perfectamente, son los que tú ya has conseguido, mientras que los trofeos ocultos te aparecen así porque aún no los has conseguido. Esto se hace precisamente para evitar "spoilers" y que los trofeos ocultos sigan ocultos hasta que consigamos desbloquearlos.

ENCUESTA



Los que hacemos la revista Playmanía queremos conocer un poco más a fondo tu opinión sobre ella. Porque queremos hacer, cada mes, una revista mejor. ¿Te animas a darnos tu opinión? Venga, serán solo unos minutos, y entre todos los que participen,

¡sortearemos 3 unidades del juego Uncharted 4. El desenlace del ladrón!



Entra en

www.hobbyconsolas.com/encuesta-playmania

¡Suerte!

Esta encuesta estará activada del 13 de mayo hasta el 12 de junio.

TROFEOS, TRUCOS, ESTRATEGIAS, SECRETOS...

Sácale todo el partido a tus juegos favoritos

BULLY

TROFEO NEBULOSA DOBLE

Obtén la mejor puntuación en las recreativas Consumo, Nut Shots y Monkey Fling.

Se trata de batir los récords de las tres recreativas. Todas están en la Feria, aunque también puedes encontrarlas en estos lugares:. Aquí tienes su localización y unos consejillos para lograrlo.

CONSUMO: EN LA TIENDA DE CÓMICS DRAGON'S WING (BULLWORTH TOWN).
Intenta permanecer en el centro del campo y coger lo que te venga a mano y no sea peligroso. No te obsesiones en los alimentos saludables y ten paciencia. Te será más fácil completarlo en el desafío empollón, porque la puntuación a lograr es menor.

MONKEY FLING: EN EL ESCONDITE DE LOS MACARRAS (NEW COVENTRY).
Céntrate en evitar que las arañas lleguen al suelo. Si alguna lo logra aléjate todo lo que puedas hasta que desaparezca o, mejor aún, elimínala con el disparo doble, para aprovechar y recargar. Si caen al suelo más plátanos de los que necesitas, no los cojas hasta haber realizado unos cuantos disparos.

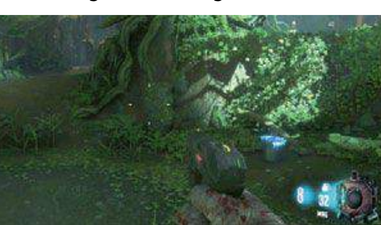
NUT SHOTS: EN LA FERIA, EN LA TIENDA DE LOS TICKETS.
Preocúpate de esquivar los disparos enemigos y dispara sin descanso. Cuando aparezca el murciélago (tras eliminar a 10 abejas), permanece lo más lejos posible.

CALL OF DUTY BLACK OPS III: ECLIPSE

CÓMO MEJORAR LAS ARMAS EN EL MAPA ZOMBIS ZETSUBOU NO SHIMA

Una de los primeras cosas que hay que hacer en los mapas Zombis de *Call of Duty* es activar la energía para abrir nuevos caminos, mejorar armas y lo más importante de todo, completar el primer paso del Easter Egg de Zetsubou No Shima.

PASO 1: CONSEGUIR EL CUBO.
Según comienza la partida ve hacia la derecha y verás una madera con un mapa de Zetsubou No Shima. Cerca de la localización del mapa verás por el suelo un cubo que debes recoger. El número de jugadores no influye en el número de cubos. En esta zona sólo aparecerá uno y el resto están repartidos por todo el mapa. El contenido del cubo puede ser agua normal, agua verde o agua morada.



PASO 2: GENERADORES DE LOS LABORATORIOS A Y B
Ve a cualquiera de las zonas en las que vienen marcados los laboratorios A y B, donde verás unos pequeños lagos de agua. En la zona A será normal y en la B verde. Rellena el cubo.
En la sala central de los laboratorios verás un panel conectado a una planta y debes usar el agua del cubo para que se genere un circuito eléctrico con la planta. Este paso debes repetirlo en los laboratorios A y B teniendo en cuenta que tienes un tiempo limitado para hacerlo. Cuando actives una de las plantas tendrás que rellenar el cubo con agua de esa zona o de la otra y activar la otra planta.



PASO 3: ENTRAR EN EL BÚNKER
Tras electrificar las dos plantas a la vez, ve al búnker de la zona que une ambos laboratorios. En caso de que los dos generadores que ves encima de la puerta estén electrificados podrás abrirla. Ten cuidado, porque siempre aparecen varios Zombis independientemente de los que queden vivos en la ronda.

PASO 4: ACTIVAR LA ELECTRICIDAD
Ve a la zona central del búnker y abre la puerta de la izquierda pagando 1.500 puntos para llegar a la sala de la electricidad. Deja los menos zombis posibles.
Cuando la zona esté tranquila baja por las escaleras del fondo, ve hacia la izquierda y corta la telaraña que impide que funcione una turbina. Se cerrará la entrada de la escalera y tendrás que acabar con todas las oleadas de enemigos para salir. Para no quedarte sin aire, debes salir cada poco a respirar, en las zonas donde hay menos agua.
Cuando hayas completado el evento aparecerá una pieza necesaria para activar al Pack-a-Punch, pero ten en cuenta el aire que te quede antes de recogerla.
Sal de la zona y mueve la palanca en el generador para activar la electricidad.



PASO 5: ACTIVAR EL PACK-A-PUNCH
Vuelve a la zona central del búnker. Verás la máquina del Pack-a-Punch en una zona inundada. Para vaciarla te harán falta estas tres piezas:

Pieza 1: Válvula.
Sigue por el fondo del búnker pagando 1.500 puntos. Avanza hasta el piso inferior y abre la puerta de la derecha según llegas para llegar a unos túneles subterráneos. Bucea por el túnel y ve hacia la derecha, toma aire y avanza un poco más, entre las rocas de la siguiente zona donde puede tomar aire verás la válvula.

Pieza 2: Tubería
Aparece automáticamente junto a la telaraña que cortas para iniciar el evento que te permite activar la electricidad en el paso anterior. Si decidiste no recogerla en su momento por falta de aire, la pieza seguirá estando allí.



Pieza 3: Medidor de presión
Está en la zona de los dormitorios del búnker. Debes usar el cuchillo para destruir los capullos que cuelgas por toda la zona, solo uno de ellos tiene en su interior la pieza que buscas y el resto tienen Zombis.
Con las tres piezas en tu poder, ve a la zona del Pack-a-Punch. En la barandilla que rodea la zona verás tres máquinas a las que les faltan piezas. Coloca la pieza correspondiente en cada una de ellas para hacer que se vacíe la zona. Así tendrás acceso a la máquina de Pack-a-Punch para el resto de la partida y podrás mejorar armas pagando 5.000 puntos.



DARK SOULS III

■ CÓMO CONSEGUIR TODOS LOS FINALES

Los dos primeros finales son fáciles de conseguir, pero el último apenas requieren pasos para llegar a desbloquearlos, en cambio el tercer final requiere una larga cadena de submisiones y objetivos de "ahora o nunca". Asegúrate de realizar estos pasos en el momento que te indicamos, o te tocará empezar una nueva partida.

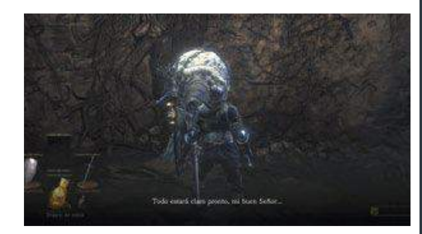
●FINAL 1: ENLAZAR LA PRIMERA LLAMA
Es el final básico. No importa las decisiones que hayas tomado o los jefes finales que hayas derrotado a lo largo del juego. Una vez que derrotes al jefe final examina la hoguera.

●FINAL 2: EL FIN DEL FUEGO
Primero debes conseguir los Ojos ocultos, un objeto que se encuentra en las Tumbas Olvidadas.
Para llegar hasta esta zona, primero has tenido que avanzar en la historia hasta derrotar al jefe Oceiros. Avanza por el pasillo del fondo, ve hacia la derecha y sigue todo recto hasta llegar a una zona circular. Golpea la pared del fondo para abrir un pasadizo secreto que te llevará hasta las Tumbas Olvidadas.
Cuando tengas los ojos vuelve al Santuario de Enlace del fuego y entrégaselos a la Guardiana del Fuego. Una vez que derrotes al jefe final verás la hoguera del final básico y también un objeto en el suelo. Para ver el primero de los finales secretos tendrás que examinar y activar ese objeto.

●FINAL 3: USURPACIÓN DEL FUEGO
Paso 1: Reclutar a Yoel de Londor.
Avanza en la historia hasta el Asentamiento de los muertos. Baja por la escalera la derecha de la muralla para llegar a la parte baja. En vez de avanzar por la verja que ves al fondo ve hacia el otro extremo para encontrarte con Yoel de Londor en el lado derecho del puente. Habla con él un par de veces y acepta su propuesta de unirse a la hermandad.



Paso 2: Hablar con Yoel de Londor
Nada más reclutar a Yoel vuelve al Santuario de Enlace del Fuego. Habla con él y acepta su ofrecimiento de subir un nivel de forma gratuita al usar la opción de Extraer fuerza verdadera.
Paso 3: Muere ocho veces seguidas
Ahora debes ir a cualquier parte del juego y morir ocho veces seguidas. La forma más rápida de hacerlo es ir a la zona donde luchaste contra Vordt del Valle Boreal y dejarte caer por el puente.
Paso 4: Hablar con Yoel de Londor
Vuelve a hablar con Yoel, que te permitirá aumentar cuatro niveles gratis. Sabrás que completaste este paso cuando intentes subir un nivel y Yoel de Londor diga "Ah, has alcanzado una gran fuerza. Todo estará claro pronto, mi buen Señor...". Cuando termines con el proceso vete del Santuario de Enlace del Fuego.



Paso 5: La muerte de Yoel de Londor y la llegada de Yuria de Londor
Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego y ve a la localización de Yoel de Londor para descubrir que ha muerto. Justo al lado verás a Yuria de Londor y debes hablar con ella para conocerla y de paso para conseguir el Gesto Reverencia digna.



Paso 6: Conocer a Anri de Astora
Avanza en la historia principal hasta llegar al Camino de los Sacrificios y avanza hasta llegar a la hoguera de la Fortaleza del camino. En esta zona verás a los caballeros Anri de Astora y Horace. Habla con ambos para conseguir el Juramento Centinelas azules y el Logro / Trofeo Juramento Centinelas Azules.



Paso 7: Matar al jefe Diáconos de la Oscuridad
Avanza en la historia y acaba con el jefe Sabio de cristal en el Camino de los Sacrificios para llegar hasta la Catedral de la Oscuridad, una vez aquí acaba con el jefe Diáconos de la Oscuridad.
Paso 8: Hablar con Anri de Astora
Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego. En las escaleras del lado izquierdo según miras hacia los tronos verás a Anri de Astora y a Horace. Habla con ella un par de veces para descubrir cuál será su siguiente paso.



Paso 9: Hablar con Anri de Astora
Avanza en la historia hasta llegar a las Catacumbas de Carthus. Cruza el puente principal, ve hacia la derecha y sal por la puerta del fondo para bajar por unas escaleras que te llevarán a un pasillo en el que encontrarás a Anri de Astora. Habla con ella en un par de veces para descubrir que Horace ha desaparecido.



Paso 10: Hablar con Anri de Astora
Avanza en las Catacumbas de Carthus hasta llegar al puente de madera en la última zona. A la derecha del puente verás a Anri de Astora y debes hablar con ella un par de veces para conseguir más información sobre Horace.

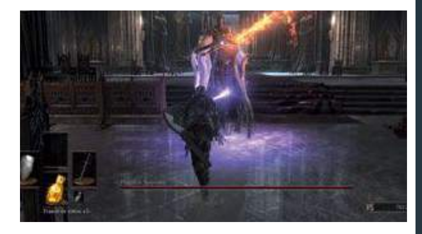
Paso 11: Derrotar a Horace
Este paso es obligatorio realizarlo antes de acabar con el jefe Gran Señor Wolnir en las Catacumbas de Carthus. Corta las cuerdas del puente de madera y desciende por las tablas hasta la cueva inferior, avanza por el único camino posible hasta llegar al Lago ardiente.
Según llegas a la zona ve hacia la derecha pegado a la pared hasta encontrar un túnel. Sigue por este túnel hasta llegar a la zona donde encontrarás a Horace y derrótale.



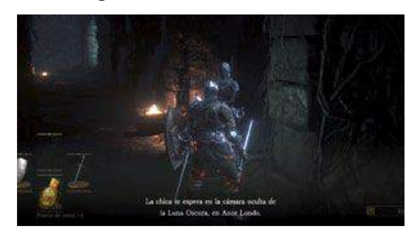
Paso 12: Hablar con Anri de Astora
Vuelve a hablar con Anri de Astora a la derecha del puente de madera en las Catacumbas de Carthus. Cuéntale lo sucedido con Horace y recibirás un Anillo del mal de ojo.
Paso 13: Hablar con Anri de Astora
Avanza en la historia hasta llegar a Irithyll del Valle Boreal, concretamente hasta la hoguera de la iglesia de Yorshka. A la derecha de esta hoguera verás a Anri de Astora y debes hablar con ella para saber cuáles son sus planes y de paso para conseguir el Gesto Determinación silenciosa.



Paso 14: Derrotar al jefe Pontífice Sulyvahn
Avanza en la historia hasta derrotar al jefe Pontífice Sulyvahn en la última catedral de Irithyll del Valle Boreal. Es uno de los jefes principales de *Dark Souls III* por lo tanto es imposible avanzar sin matarle.
Paso 15: Hablar con Yuria de Londor
Nada más derrotar al jefe Pontífice Sulyvahn vuelve al Santuario de Enlace del Fuego. Una vez aquí habla con Yuria de Londor para conseguir algo de información.



Paso 16: Reúnete con Anri de Astora
Vuelve al lugar donde luchaste contra el jefe Pontífice Sulyvahn. Avanza por el camino del fondo y por la siguiente zona hasta llegar a Anor Londo.



Nada más llegar vuelve a bajar por la torre giratoria por la que subes hasta Anor londo. Al cruzar el puente llegarás a una zona circular en la que verás unas escaleras que bajan hasta una capilla. Aquí te encontrarás con Anri de Astora y debes hablar con ella.
Paso 17: Hablar con Yuria de Londor
Vuelve una vez más al Santuario de Enlace del Fuego. Una vez aquí habla con Yuria de Londor para conseguir algo de información.
Paso 18: Derrotar al jefe final
Finalmente avanza en la historia principal hasta derrotar al jefe final. Cuando le hayas derrotado debes examinar la hoguera que aparece en la zona y desbloquearás el final secreto si completaste correctamente los pasos anteriores.



HITMAN

■ TROFEO MIL MANERAS DE AGUAR LA FIESTA

Completa todas las oportunidades en "Showstopper".
Para conseguir este trofeo, tienes que activar las oportunidades y las encontrarás en estas localizaciones:
● **15 SEGUNDOS DE FAMA:** en la planta principal, donde dos personajes hablan sobre Helmut Kruger mientras miran uno de los pósters.
● **INVITADO DE HONOR:** tienes que usar las interacciones del baño en la habitación del jeque, para llamar su atención y poder ponerte su ropa. Disfrazado como jeque, debes ganar la subasta.
● **JUGANDO CON FUEGO:** tienes que activar los fuegos artificiales a distancia, cogiendo el mando en el centro de audiovisuales, mientras los técnicos charlan.
● **UN ADIÓS BAJO LOS FOCOS:** las activan dos guardaespaldas que hablan en el ático sobre la plataforma de iluminación y la ley de Murphy.
● **UN DESCANSITO:** aprovecha cuando la asistenta salga para hablar con el móvil en la habitación donde se encuentra portátil de Dalia.
● **UNA BEBIDA PARA MORIRSE:** bajando las escaleras que llevan a la bodega, en un lateral de la terraza del bar, hay dos camareros que la activan.
● **UNA REUNIÓN PRIVADA:** en una de las equinas de la terraza del bar, verás a Decker hablando por el móvil con Viktor Novikov.
● **UNA EXCLUSIVA JUGOSA:** localiza en la planta principal a la bloguera que ha perdido la lente de su cámara. Está en la habitación que verás al pasar los baños que hay delante del bar.

THE DIVISION

■ COMPLETAR LA INCURSIÓN HALCÓN CAÍDO DE FORMA FÁCIL

La versión 1.1 del juego tienes unos cuantos fallitos que puede aprovecharse para completar algunas misiones con el mínimo riesgo. Eso sí, Ubisoft ha dejado caer que aprovecharse de estos bugs puede tener consecuencias, así que piénsatelo antes de usar este método.
Se puede hacer con cualquier número de jugadores (cuantos más, mejor). Debes tener un equipo centrado en la Electrónica, Habilidad Cobertura móvil, Habilidad Primeros auxilios con la modificación Disparo Potente y Habilidad Bomba adhesiva con la modificación BUM.
● **PASO 1: COMIENZA LA INCURSIÓN**
Comienza la incursión Halcón Caído con cualquier equipo y habilidades. Avanza por el primer túnel y acaba con todos los enemigos que veas. Sigue avanzando hasta subir por la cuerda y abre la puerta de la incursión, pero no entres.



● **PASO 2: SALIR AL EXTERIOR**
Baja por la cuerda y ve hacia atrás hasta llegar a la primera escalera que verás. Equípate la habilidad de Cobertura móvil y ponla cerca de la escalera de mano. Baja por la escalera de mano y pégate en la pared de la derecha del primer túnel que verás al bajar. Desde aquí gira la cámara y mira hacia la cobertura que pusiste antes, si lo haces correctamente verás el botón

correspondiente para correr hacia la cobertura. Corre hacia ella y el jugador comenzará a subir por la escalera. Nada más subir quédate quieto. Equípate la pistola de mano y vacía el cargador. Pulsa el joystick izquierdo para subir corriendo por la escalera y no pares de mover el joystick hacia arriba hasta que comiences a "volar" y terminarás atravesando el techo del túnel y salir al exterior.



●PASO 3: DESTRUIR EL APC
Avanza por la calle y al llegar al segundo cruce ve hacia la derecha para ver un muro de color gris y el símbolo del APC de la incursión de Halcón Caído al fondo. Equípate las habilidades de Bomba adhesiva y Primeros auxilios con las modificaciones que indicamos. Una vez equipadas lanza las Bombas adhesiva bajo la marca de localización del APC y hazla explotar para quitarle vida, después usa la habilidad Primeros auxilios para reducir el tiempo de recarga de la bomba y repite la operación hasta destruir el APC.

●PASO 4: CONSEGUIR LA RECOMPENSA
Cuando destruyas el APC conseguirás tu recompensa especial si es la primera vez que la completas en ese día. Recuerda usar el viaje rápido para volver a Halcón Caído y ve hasta la zona del APC.



■ HUEVOS DE PASCUA

Aquí tenéis una lista de las principales curiosidades y referencias a pelis, series de TV, otros juegos...

●BREAKING BAD
En el distrito de Clinton veremos el piso franco Wolves Den. Justo al sur veremos un ECHO cerca de la 9th Ave. En esta ECHO encontraremos a unos personajes de la serie de televisión Breaking Bad.



●DR. WHO
Según avanzamos en la misión Centro de Eventos de Lexington terminaremos llegando al sótano. En el primer pasillo veremos un montón de maniquíes, es una referencia a la serie Dr. Who.



●EL JOKER
En uno de los carteles de se busca vemos que anda desaparecido un hombre llamado Joker Nicholson y en el apartado de información podemos leer la frase "why so serious". Una clara referencia al actor Jack Nicholson y su papel como El Joker. La frase es una muletilla de El Joker.



●ESTUDIO DE UBISOFT
En el distrito de Turtle Bay encontraremos el piso franco The Firewall. En este piso franco encontraremos el estudio de los propios creadores de *The Division*.

●GROW HOME
Grow Home es uno de los juegos de Ubisoft. En el estudio de Ubisoft encontraremos varias referencias al juego e incluso un juego de mesa.

●HORA DE AVENTURAS Y DORA LA EXPLORADORA
En el distrito Pennsylvania Plaza veremos cinco edificios con forma de cruz al sur de la Base de operaciones. En la fachada del edificio central veremos dibujado un mural con personajes que recuerdan a las series "Hora de aventuras" y "Dora" .

●LAS TORTUGAS NINJA
En el distrito Pennsylvania Plaza, en el cruce de la calle W 31st con la 7th Ave encontraremos una pizzería. Si miras al suelo en el lado derecho verás una caja de pizza junto a unos nunchakus, en referencia a la tortuga ninja Miguel Ángel. En otros puntos de la ciudad hay referencias al resto de tortugas.

●MR. BEAN
Un poco más al norte de la Central eléctrica de WarrenGate verás una calle con forma de C. En la parte curvada encontrarás un coche que tiene atado un sillón al techo del coche. Esta es una referencia a un conocido capítulo de Mr. Bean.

●NATHAN DRAKE
En el distrito Murray Hill, en el cruce de la calle E 36th St y Park Ave veremos un ECHO. En este ECHO encontraremos a un personaje llamado Nate Dragon. Una referencia a Nathan Drake.

●RAYMAN RABBIDS
Al igual que con *Grow Home* en algunos puntos de la ciudad encontraremos juegos de mesa de los Rayman Rabbids.

●RICK Y MORTY
En uno de los carteles de se busca que vemos por la ciudad vemos que anda desaparecido un joven llamado Simon Raffegeau. Si nos fijamos en el apartado de información veremos que pone "visto por última vez gritando wuba luba dub dub". Esta frase es una muletilla del personaje Rick de la serie Rick y Morty -.

●SAM FISHER
En la base de operaciones, junto a tu alijo verás la mesa de Faye Lau. Encima de uno de sus cajones verás el visor nocturno de Sam Fisher, protagonista de la saga *Splinter Cell*, también de Ubisoft.



●SOY LEYENDA
En la película Soy leyenda el actor Will Smith tiene una importante escena con un maniquí en la Grand Central Station. El último paso de esta misión tiene lugar en el mismo sitio donde ocurre la escena durante la película e incluso bajo el andamio veremos un maniquí.

●TOM CLANCY
En uno de los carteles de se busca que vemos por la ciudad vemos que anda desaparecido un joven llamado Thom Clancy. En el apartado vemos que pone "la H es muda", si eliminamos la H de su nombre quedaría Tom Clancy.



●ZOMBIES PARTY (SHAUN OF)
En el distrito de Chelsea, en el parque que divide las calles W 23rd St y W 22nd St encontraremos un ECHO. Durante este ECHO veremos la representación de una escena de la película Zombies Party, no solo con los actores si no con el mismo dialogo de la película.

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4



Dark Souls III ocupa en número 1.

1. Dark Souls III (N)
2. Ratchet & Clank (N)
3. Call of Duty: Black Ops III (↑)
4. Grand Theft Auto V (↓)
5. FIFA 16 (=)
6. DiRT Rally (N)
7. Far Cry Primal (↓)
8. The Division (↓)
9. Rainbow Six Siege (↑)
10. Far Cry 4 (↑)



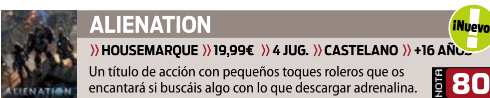
Ratchet & Clank se estrenan por todo lo alto.



PS4

ACCIÓN

ALIENATION ¡Nuevo!
» HOUSEMARQUE » 19,99€ » 4 JUG. » CASTELANO » +16 AÑOS
Un título de acción con pequeños toques roleros que os encantará si buscáis algo con lo que descargar adrenalina. NOTA 80



DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED. DISCO
» ACTIVISION » 39,95€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA 91



DISNEY INFINITY 3.0 DISCO
» DISNEY » 59,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura que mezcla multitud de géneros y que supone un paso de gigante para esta franquicia. NOTA 88

DmC DEFINITIVE EDITION DISCO
» CAPCOM » 39,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA 89

DRAGON QUEST HEROES DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*. NOTA 89

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 DISCO
» SANDLOT » 54,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA 78

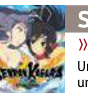
HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

NOT A HERO
» DEVOLVER DIGITAL » 12,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una oda a la violencia pixelizada, con personalidad y más "chicha" de la que parece, aunque es algo corto. NOTA 78

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3
» NAMCO BANDAI » 69,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA 86

PLANTS VS ZOMBIES: GW 2 DISCO
» EA GAMES » 69,99€ » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción multijugador con mucho más contenido que el original. No te decepcionará. NOTA 81

RATCHET & CLANK DISCO ¡Nuevo!
» SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92



SENRAN KAGURA: ESTIVAL VERSUS DISCO
» MARVELOUS! » 44,99€ » 10 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Un completo beat'em up con un gran sentido del humor y un buen sistema de combate. Sólo apto para adultos. NOTA 76



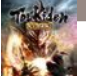


SNIPER ELITE III DISCO
» 505 GAMES » 39,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA 81



THE DIVISION DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA 91





TOUKIDEN KIWAMI
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85



TRANSFORMERS: DEVASTATION DISCO
» CASTELLANO » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece. NOTA 80





WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo. NOTA 85



LUCHA



NARUTO SHIPPUDEN UNS4 DISCO
» BANDAI NAMCO » 64,95€ » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un nuevo reto para fans de Naruto y una fiel adaptación del final de la serie, aderezada con combates épicos. NOTA 88

MORTAL KOMBAT X DISCO
» WARNER » 44,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA 91



SAINT SEIYA: SOLDIERS' SOUL DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Como juego de lucha no es nada del otro mundo, pero a los fans de los Caballeros del Zodíaco les va a encantar. NOTA 74

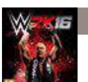


STREET FIGHTER V DISCO
» CAPCOM » 69,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis. NOTA 90





UFC 2 DISCO
» EA SPORTS » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de artes marciales mixtas. Tiene margen de mejora, pero no decepcionará al fan de UFC. NOTA 81



WWE 2K16 DISCO
» 2K GAMES » 49,95€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un auténtico festival para los seguidores de la WWE, aunque esperamos novedades de peso para el próximo. NOTA 85



3 razones para tener... Uncharted 4







1. ESPECTÁCULO. Plataformas, tiroteos, puzles, conducción de vehículos, una narrativa muy cuidada... Hablamos de la mejor entrega de la saga, sin ninguna duda. Quedará para la historia.

2. LARGO. La aventura dura quince horas, lo que la convierte en la más larga de la saga. Por si fuera poco, tiene multijugador online y, en el futuro, se añadirá un modo cooperativo gratuitamente.

3. GRÁFICOS. Nunca hemos visto un juego más vistoso: modelados de personajes, animaciones, paisajes, físicas de vehículos, decoración de interiores... Naughty Dog ha sacado todo el jugo a PS4.

AVENTURAS

ALIEN ISOLATION — DISCO

» SEGA » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO

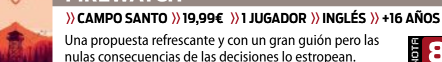
» UBISOFT » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución francesa con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.
NOTA 87

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95

DYING LIGHT — DISCO

» WARNER » 49,99€ » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo...
NOTA 88

FIREWATCH


» CAMPO SANTO » 19,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Una propuesta refrescante y con un gran guión pero las nulas consecuencias de las decisiones lo estropean.
NOTA 80

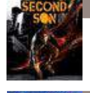
GRAND THEFT AUTO V — DISCO


» ROCKSTAR » 39,99€ » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +18
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94

HITMAN — DISCO

» SQUARE ENIX » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción e infiltración para el que podría ser el mejor *Hitman* de la historia: lástima que el pack de inicio sea tan escaso.
NOTA 75

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87

JUST CAUSE 3 — DISCO

» SQUARE ENIX » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una divertida y explosiva aventura de acción que sería aún mejor si se solucionaran ciertos problemas técnicos.
NOTA 84

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR — DISCO

» WARNER » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero.
NOTA 92

LAYERS OF FEAR

» BLOOBER TEAM » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de terror con una historia interesante y bien contada que, aunque corto, sabe enganchar y dar miedo.
NOTA 81

LEGO MARVEL VENGADORES — DISCO

» WARNER BROS » 59,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
La aventura más ambiciosa de LEGO, con varios mundos y 150 personajes controlables, aunque se repite un poco.
NOTA 82

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM — DISCO
» KONAMI » 69,99€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses...
NOTA 86

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
» CAPCOM » 39,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003.
NOTA 88

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — DISCO
» CAPCOM » 49,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable.
NOTA 85

SAINTS ROW IV: RE-ELECTED — DISCO
» DEEP SILVER » 49,95€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea.
NOTA 88

THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 34,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.
NOTA 85

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95

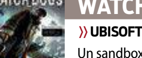
TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION) — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95€ » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico.
NOTA 88

UNCHARTED 4 — DISCO ¡Nuevo!

» BSONY » 64,95€ » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 98

UNTIL DAWN — DISCO

» SONY » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87

WATCH DOGS — DISCO

» UBISOFT » 29,95€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas.
NOTA 85

ZOMBI — DISCO ¡Nuevo!

» UBISOFT » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "survival horror" en primera persona correcto y con una conseguida atmósfera, aunque desfasado técnicamente.
NOTA 76

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95€



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, échale un ojo a esta edición inspirada en *Uncharted 4*. Es un tesoro.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95€

Gracias a esta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95€



Quizás pensando en el supuesto nuevo modelo de PS4, Indeca lanza un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90€





Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

5 Stand con base cargadora
INDECA | 19,95€




Con un diseño compacto y práctico, este stand te permitirá mantener tu PS4 en posición vertical de forma segura. Además ofrece dos estaciones de carga para cargar otros tantos Dual Shock 4.

6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH | 149,95€



Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99€



Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.



Los 4 mejores juegos

» Valkyria Chronicles Remastered

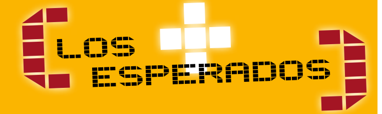
Ni shooters subjetivos, ni simuladores de combates aéreos. En este ranking encontraréis conflictos bélicos tratados desde un enfoque diferente, como *Valkyria Chronicles Remastered*, un juego de culto en PS3 que lleva sus combates tácticos a PS4. Esperemos que *Valkyria: Azure Revolution* salga también aquí.



» Valiant Hearts

En esta propuesta de Ubisoft ambientada en la Primera Guerra Mundial manejamos a un puñado de héroes involuntarios que, a base de puzles y con un diseño que nos emocionará, nos harán sentir en nuestras carnes el horror de la guerra. Un juego que consigue tocar la "fibra sensible" como pocos...

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



Los esperados

1 Final Fantasy XV

» PS4 » SQUARE ENIX » ROL » 30 DE SEPTIEMBRE

Una superproducción en toda regla con la que Square Enix quiere volver por sus mejores fueros roleros. Desde luego, todo parece indicar que lo van a conseguir.



2 Mafia III

» PS4 » 2K GAMES » AV. DE ACCIÓN » 7 DE OCTUBRE

Un "sandbox" como debe ser, ambientado en 1968 en una fiel recreación de Nueva Orleans que nos amenizará el otoño. Una oferta que no podrás rechazar...



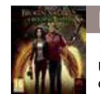
3 Yakuza 0

» PS4 » SEGA » AV. DE ACCIÓN » PRINCIPIOS 2017

Nunca nos cansaremos de reivindicar esta saga que recrea perfectamente los bajos fondos de una gran ciudad nipona. Y esta "ochentera" precuela tiene una pinta brutal.



AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA **78**

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*. NOTA **89**

GAME OF THRONES SEASON 1 — DISCO
» TELLTALE » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura digna de la serie, con una profunda narrativa, decisiones difíciles de digerir y momentos de acción. NOTA **78**



LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 34,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA **87**



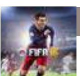
RANDAL'S MONDAY
» NEXUS GAMES » 13,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica como las de antaño y repleta de guiños "frikis". Si te gusta el género, la vas a disfrutar. NOTA **81**



THE WALKING DEAD SEASON 2
» BADLAND » 29,95 7 » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**



DEPORTIVOS



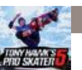
FIFA 16 — DISCO
» EA SPORTS » 69,95€ » 1-22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Aunque peca de continuista, *FIFA 16* es un gran juego de fútbol tanto estéticamente como a la hora de jugar. NOTA **89**



NBA 2K16 — DISCO
» 2K SPORTS » 49,95 7 » 1-10 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Visual Concepts vuelven a superarse con un simulador de basket absolutamente magistral a todos los niveles. NOTA **93**



ROCKET LEAGUE
» PSYONIX » 19,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía. NOTA **83**



TONY HAWK´S PRO SKATER 5
» ACTIVISION » 39,95 7 » 1-20 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Tony Hawk's Pro Skater 5 se estrella con una entrega que no innova en lo jugable ni tampoco en la parcela técnica. NOTA **60**



UEFA EURO 2016/PES 2016 — DISCO — ¡Nuevo!
» KONAMI » 29,95€ » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una reedición del mejor *PES* de los últimos años con el extra de la Eurocopa (actualización gratuita si ya tenías *PES 2016*) NOTA **88**

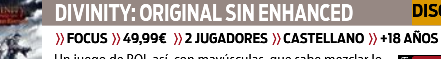
ROL



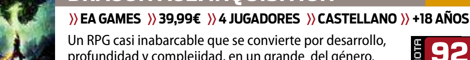
BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 59,95€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA **94**



DARK SOULS III — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA **95**



DIVINITY: ORIGINAL SIN ENHANCED — DISCO
» FOCUS » 49,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de ROL así, con mayúsculas, que sabe mezclar lo clásico con ideas frescas. Muy recomendable. NOTA **90**



DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO
» EA GAMES » 39,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA **92**



FALLOUT 4 — DISCO
» BETHESDA » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses. NOTA **95**

FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**



FINAL FANTASY XIV ONLINE: COMPLETE EXPERIENCE — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95€ » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS
Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas. NOTA **86**

SALT & SANCTUARY — DISCO — ¡Nuevo!
» SKA STUDIOS » 17,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol de acción en plan "Metroidvania" con un desarrollo en 2D fuertemente inspirado por los *Dark Souls*. NOTA **85**

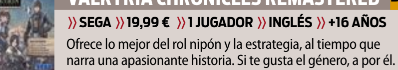
TALES OF ZESTIRIA — DISCO
» BANDAI NAMCO » 59,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Basado en el popular manganime, es un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y bastante repetitivo. NOTA **88**



THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO
» BETHESDA » 69,95€ » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS
Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés... NOTA **86**



THE WITCHER III WILD HUNT — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**



VALKYRIA CHRONICLES REMASTERED — DISCO — ¡Nuevo!
» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Ofrece lo mejor del rol nipón y la estrategia, al tiempo que narra una apasionante historia. Si te gusta el género, a por él. NOTA **86**

... con un enfoque de la guerra diferente



3

This War of Mine

En la mayoría de los juegos bélicos asumimos el rol de héroes que se enfrentan a un ejército enemigo y salen victoriosos. Pero aquí no controlamos soldados, sino supervivientes que poco o nada saben de la guerra, pero que sufren sus consecuencias y nos obligarán a tomar decisiones morales de gran crudeza.



4

Grand Ages: Medieval

Y luego están los "wargames" o juegos de estrategia en los que la diplomacia y el comercio pueden ser tan importantes como nuestro ejército. En esta línea se mueve *Grand Ages: Medieval* (aquí es mejor arruinar a tus enemigos que vencerlos en batalla) o las tácticas que veremos en *Romance of the Three Kingdoms XIII*.

PLATAFORMAS

FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy.

NOTA 92

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".

NOTA 86

SHOVEL KNIGHT — DISCO
» YATCH CLUB GAMES » 24,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un divertido plataformas que homenajea a los clásicos del género de los 8 bits incorporando ideas actuales.

NOTA 88

UNRAVEL
» ELECTRONIC ARTS » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Logra un equilibrio casi perfecto entre estética, mensaje y jugabilidad. Aún con fallos, atrapa hasta el final.

NOTA 86

SHOOT'EM UP

BATTLEBORN — DISCO ¡Nuevo!
» 2K GAMES » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una atractiva mezcla de géneros, para jugar solo o en compañía. Original, variado y artísticamente impecable.

NOTA 87

CALL OF DUTY: BLACK OPS III — DISCO
» ACTIVISION » 69,99€ » 1-18 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" brillante y cargado de contenido, que mejora anteriores entregas, pero peca de conservador.

NOTA 91

DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS — DISCO
» ACTIVISION » 69,95€ » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo".

NOTA 92

FAR CRY PRIMAL — DISCO
» UBISOFT » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Las mecánicas habituales de la saga, pero ambientado en la prehistoria, con garrotes, arcos, mamuts...

NOTA 83

RAINBOW SIX: SIEGE — DISCO
» UBISOFT » 59,95€ » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Convencen su enfoque de la acción táctica y la tensión de los enfrentamientos, pero anda escaso de contenido.

NOTA 79

STAR WARS BATTLEFRONT — DISCO
» EA GAMES » 69,95€ » 1-40 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Batallas muy espectaculares y fieles a la trilogía clásica, aunque ofrece poco contenido y no hay modo Campaña.

NOTA 88

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER — DISCO
» BETHESDA » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente.

NOTA 90

VELOCIDAD

DIRT RALLY — DISCO
» CODEMASTERS » 69,95€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de este legado virtual.

NOTA 92



DRIVECLUB — DISCO
» SONY » 19,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes.

NOTA 89

F-1 2015 — DISCO
» CODEMASTERS » 49,95€ » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

El primer F1 de PS4 sienta una gran base técnica y jugable, pero se ha descuidado un poco la oferta de modos de juego.

NOTA 78



MXGP 2 — DISCO ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,95€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Milestone ha hecho un buen juego de motocross, pero la licencia está anticuada y le falta agarre para acabar de triunfar.

NOTA 70



NEED FOR SPEED — DISCO
» EA GAMES » 69,95€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Espectacular juego de coches que aúna buenas ideas de la saga, aunque ha perdido opciones y la IA rival enerva.

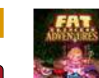
NOTA 77

PROJECT CARS — DISCO
» BANDAI NAMCO » 79,99€ » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro.

NOTA 93

VARIOS



FAT PRINCESS ADVENTURES
» SONY » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura desenfadada y repleta de humor ideal para jugar con amigos y sacar el niño que tenemos dentro.

NOTA 76

GUITAR HERO LIVE — DISCO
» ACTIVISION » 114,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Innova gracias a la nueva guitarra y GH TV, un modo que elimina los DLC... pero pone ese contenido en la nube.

NOTA 85

ROCK BAND 4 — DISCO
» HARMONIX » 59,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Formar una banda con guitarra, batería, voz y bajo es tan divertido como en PS3, pero muy parecido.

NOTA 83

THE ESCAPISTS: THE WALKING DEAD — DISCO
» TEAM 17 » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Adapta el desarrollo de *The Escapists* al universo *The Walking Dead*, con estética pixelada. Se hace repetitivo.

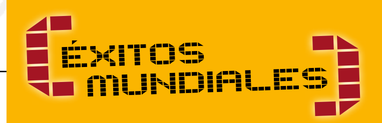
NOTA 70



THE WITNESS
» THEKLA INC. » 36,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.

NOTA 90



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Dark Souls III** — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL DE ACCIÓN — N



From Software lo ha vuelto a hacer y se ha sacado de la manga un juego de rol de acción que también triunfa en Japón.

2 **Star Ocean 5: Integrity and Faithlessness** — PS4/PS3 | SQUARE ENIX | ROL — N

3 **Far Cry: Primal** — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN — N

4 **Minecraft** — PS VITA | MOJANG | SANDBOX — =

5 **Hatsune Miku: Project Diva X** — PS4/PS VITA | SEGA | MUSICAL — N

EE.UU.

1 **Dark Souls III** — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL DE ACCIÓN — N



El público norteamericano también ha hincado la rodilla ante la última fantasía oscura de Miyazaki. *R&C* también gusta.

2 **Ratchet & Clank** — PS4 | SONY | ACCIÓN — N

3 **The Division** — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN — ↓

4 **MLB 16: The Show** — PS4 | SONY | DEPORTIVO — ↑

5 **NBA 2K16** — PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO — =

EUROPA

1 **Dark Souls II** — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL DE ACCIÓN — N



Y en el Viejo Continente, cuya Edad Media es inspiración directa para esta serie, también disfrutamos a tope con *Dark Souls III*.

2 **The Division** — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN — ↓

3 **FIFA 16** — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO — ↑

4 **DiRT Rally** — PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD — N

5 **Far Cry Primal** — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN — ↓

MÁS QUE JUEGOS



■ Los dos modelos tienen la montura verde oliva y cristal amarillo u oscuro.

» Gafas de sol Uncharted 4

gear.playstation.com/es-es

39,95€

Dentro de poco llega el solecito y este verano vuelven a llevarse las gafas de sol de pasta con los cristales "cantosos". En este terreno se mueve como pez en el agua la firma Hawkers, que, tras realizar una edición especial conmemorando el vigésimo aniversario de PlayStation, ha hecho dos modelos para celebrar el lanzamiento de *Uncharted 4*.



■ Reproducir la famosa escena del aeropuerto en clave de LEGO cuesta 85€.

» LEGO Marvel Superheroes: Civil War

www.generacionx.es | Varios precios

Como no podía ser de otra manera, aprovechando el estreno de "Civil War", LEGO ha lanzado varios sets temáticos recreando distintas escenas de la peli. De todos ellos el más molón es este, que reproduce uno de los mejores momentos del film ("spoiler" incluido): el tremendo choque en el aeropuerto entre el bando liderado por Iron Man y el del Capitán América. Como siempre, no son baratos pero merecen la pena.

DEL 1 AL 30 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME





■ *AC: Chronicles* ha desbancado a *Minecraft*.

1. Assassin's Creed Chronicles (N)
2. Minecraft (↓)
3. FIFA 15 (↑)
4. NFS Most Wanted 2012 (=)
5. LEGO Marvel Superheroes (↓)
6. COD: Black Ops Declassified (↑)
7. LEGO Marvel Vengadores (↓)
8. Moto GP 14 (↓)
9. LEGO Jurassic World (↑)
10. Tetris Ultimate (N)



■ *Tetris Ultimate*, un clásico muy vivo.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 19,95€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 7 » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA 82

DAY OF THE TENTACLE
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella. NOTA 89

DECEPTION IV NIGHTMARE — DISCO
» KOEI TECMO » 39,95 7 » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Nuevos contenidos para la edición definitiva de este juego "de poner trampas" que se adapta bien a PS Vita. NOTA 80

GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

LEGO MARVEL VENGADORES — DISCO
» WARNER » 39,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Logra concentrar toda la diversión de la versión de sobremesa en un pequeño cartucho, aún con sacrificios. NOTA 82

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

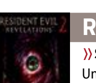
NIHILUMBRA
» BEATIFUN GAMES » 8,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Bellísima aventura de plataformas y puzzles, con un cuidado apartado artístico y sonoro. Dura sólo dos horas. NOTA 75

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA 77

SEVERED



» DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse. NOTA 85

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95€ » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93



PLATAFORMAS



BABOON!
» RELEVO » 9,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81

FEZ
» POLYTRON » 9,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92

JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95€ » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 39,95€ » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

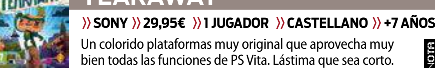
Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

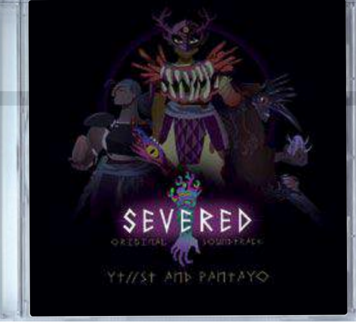


Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

TEARAWAY — DISCO
» SONY » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS



Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84



BSO Severed

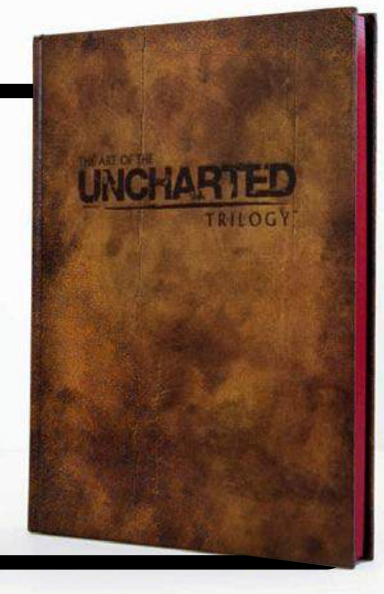
http://ytstlabs.com/album/severed-ost 8,99€

Firmada por Yamantaka // Sonic Titan & Pantayo, la BSO de *Severed* es, como el propio juego, canela fina. Te llegará muy dentro mientras lo juegas. Si te entra el mono de escucharla en otros momentos y quieres reconocer el buen trabajo de sus autores, píllatela.

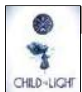
The Art of Uncharted Trilogy

gear.playstation.com/es 92,49€

A falta de que saquen uno dedicado a *Uncharted 4* (que lo sacarán, y si no, al tiempo), podemos "consolarnos" como esta edición especial (limitada a 2.000 unidades) del libro "The Art of Uncharted Trilogy". Su tapa dura cuenta con una cubierta en relieve y bordes de página de un rojo dorado. Eso sí, es muy caro.



ROL



CHILD OF LIGHT — DISCO

» UBISOFT » 14,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA **82**



FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA **89**



PERSONA 4: GOLDEN — DISCO

» ATLUS » 39,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA **92**



TALES OF HEARTS R — DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

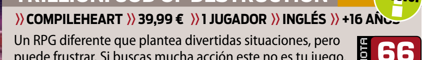
Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano! NOTA **86**



TRILLION: GOD OF DESTRUCTION — DISCO — ¡Nuevo!

» COMPILEHEART » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un RPG diferente que plantea divertidas situaciones, pero puede frustrar. Si buscas mucha acción este no es tu juego. NOTA **66**





UNEPIC

» CROWD OF MONSTERS » 9,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español. NOTA **80**

ACCIÓN

DRAGON'S CROWN — DISCO

» BANDAI NAMCO » 41,99€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA **93**



EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO

» BADLAND » 39,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo). NOTA **82**



FREEDOM WARS — DISCO

» SONY » 29,99€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

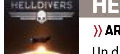
Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA **84**



HELLDIVERS

» ARROWHEAD » 20,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

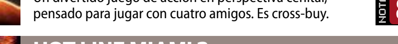
Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy. NOTA **80**



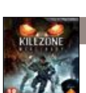
HOT LINE MIAMI 2

» DEVOLVER » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**







KILLZONE MERCENARY — DISCO

» SONY » 39,95€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA **90**



SHUTSHIMI — DISCO — ¡Nuevo!

» SONY » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Un matamarcianos de corte clásico con un gran sentido del humor que divierte mientras dura su factor sorpresa. NOTA **70**



RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO

» SONY » 29,50€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA **82**

TOUKIDEN KIWAKI — DISCO

» TECMO KOEI » 39,95€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA **85**



UNIT 13 — DISCO

» SONY » 19,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA **89**

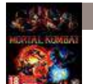


LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95€ » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA **75**



MORTAL KOMBAT — DISCO

» WARNER » 19,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA **90**







ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO

» CAPCOM » 29,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA **90**

VELOCIDAD



MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO

» SONY » 19,99€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

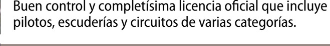
Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA **83**



MOTOGP 14 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95€ » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA **79**





WIPEOUT 2048 — DISCO

» SONY » 19,95€ » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA **89**

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB

SONY 39,95€

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack

SONY 39,95€

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB

SONY 59,99€

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street

ARDISTEL 34,95€

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor

4GAMERS 12,95€

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben

BIG BEN 14,95€



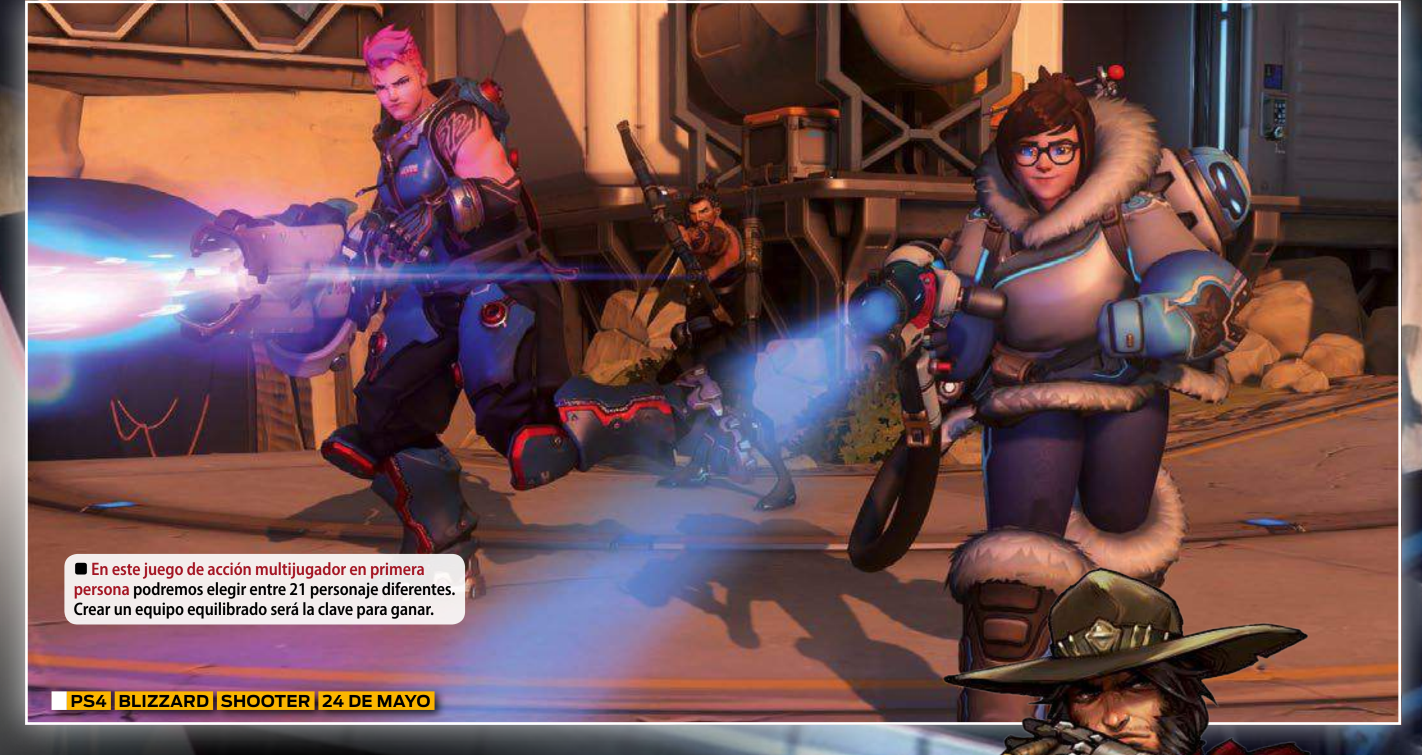
Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Estuche Rígido con Licencia Oficial

HORI 14,95€

Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características simulares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.





■ En este juego de acción multijugador en primera persona podremos elegir entre 21 personaje diferentes. Crear un equipo equilibrado será la clave para ganar.

PS4 | BLIZZARD | SHOOTER | 24 DE MAYO

Overwatch

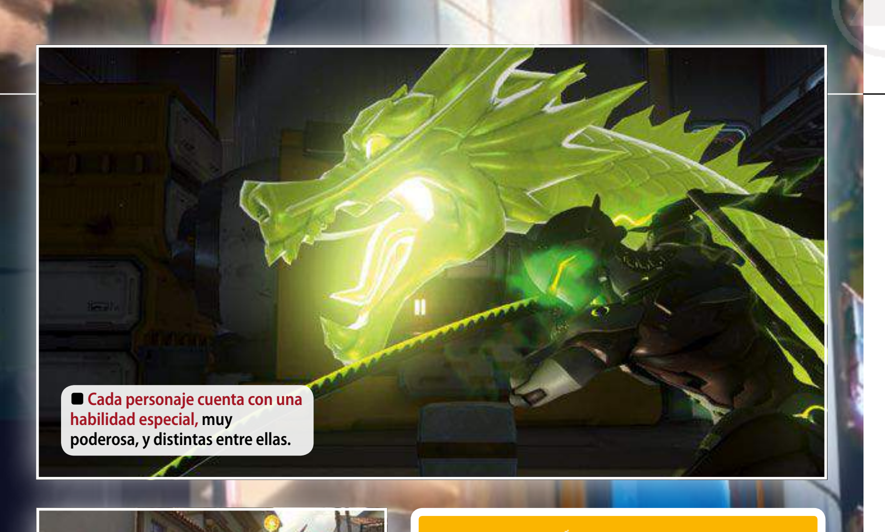
O CÓMO **BLIZZARD** SE ESTRENA EN LOS **FPS**

Blizzard nos propone un juego de acción que abandona completamente la campaña individual para centrarse en un multijugador que enfrenta a dos equipos de seis jugadores. Pero no temáis, *Overwatch* cuenta con una trama que justifica por qué nos enfrentamos y, además, da profundidad a los 21 personajes distintos que podemos elegir, cada uno con sus motivaciones y su manera de luchar. Así, tendremos que elegir a nuestro personaje en función del papel que queramos representar en la partida: los de la clase Ataque son especialistas en la ofensiva, pero con poca resistencia; los de Apoyo mejoran las estadísticas de los aliados y merman las del rival; los Tanque lo aguantan todo y los de Defensa se encargan de proteger zonas y a los demás miembros del equipo. Y es que la clave para triunfar en *Overwatch* será el trabajo en equipo. O combinamos las habilidades de nuestros héroes o será imposible triunfar en unas partidas que se desarrollarán en diversos modos de juego, aunque de momento sólo se han revelado Asalto, Escolta y Control. Los cuatro tipo de personajes nos permitirán elegir una estrategia más ofensiva o defensiva y podremos cambiarlos en cualquier momento regresando a la base (aunque suele un proceso lento) o esperando a que nos maten. El propio juego nos aconseja, antes de empezar la partida, qué personaje sería mejor escoger, en función de las carencias de nuestro equipo (por ejemplo, demasiados de ataque y ningún tanque o francotirador). Todo esto contribuye a una jugabilidad dinámica y entretenida. Por otro lado, *Overwatch* contará desde lanzamiento con 12 mapas, ambientados en diferentes ciudades (algunas como Los Ángeles o Londres), y la enorme cantidad de personajes que hemos mencionado. Sin embargo, Blizzard ya ha anunciado que tras su lanzamiento habrá disponibles nuevas zonas y nuevos héroes de forma completamente gratuita. Y todo ello con una espectacular puesta en escena y un elevado ritmo de juego.

***Overwatch* nos presentará, de primeras, nada menos que 21 personajes completamente distintos.**

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Con *Overwatch*, Blizzard se estrena en el género de los shooters en primera persona y parece saber cómo. Un juego dinámico y variado que los fans de los FPS multijugador y la estrategia disfrutarán.



Cada personaje cuenta con una habilidad especial, muy poderosa, y distintas entre ellas.





» SE PARECE A...



TEAM FORTRESS

Al menos, visualmente, no podemos evitar pensar en el título de Valve. No obstante, las semejanzas se acaban ahí,



BATTLEBORN

Es inevitable pensar en las semejanzas que existen entre estos dos juegos, que compiten en mes de lanzamiento.



Conocemos tres modos de juego: Asalto, Escolta y Control. Todos, claro, en primera persona.



Siempre que nuestro personaje muera tendremos la oportunidad de cambiarlo por cualquier otro.

PS4 | HEAVY SPECTRUM | AVENTURA | 17 DE MAYO

Shadow of the Beast

EL RETORNO DE LA **BESTIA**

El clásico de Reflections y Psygnosis publicado en 1989 regresará con fuerza dentro de unas semanas de la mano de Heavy Spectrum y Sony, en formato digital. Un remake con gran calidad y fiel a la esencia del *Shadow of the Beast* original. De la mano de Aarbron, recorreremos Karamoon en un desarrollo de scroll lateral, asestando golpes a nuestros enemigos con resultados sangrientos. Las mecánicas son sencillas: un botón para atacar (si encadenamos combos mejorará nuestra puntuación), otro para cubrirse y diferentes habilidades especiales que se activan con QTE, gastando una de las tres barras de energía con las que contaremos. La primera de ellas, llamada Rage Chains, estará centrada en demoledores ataques de los que nuestros enemigos no podrán defenderse; la segunda nos permitirá mejorar nuestra puntuación; y la tercera nos ayudará a recuperar vida arrebatándosela a nuestros adversarios. Heavy Spectrum ha querido esforzarse para que disfrutemos del regreso de la bestia, de forma que funcionará a 60 fps y será un desafío: podremos jugar en modo fácil si nos apetece, pero si queremos desbloquear el final tendremos que hacerlo en la dificultad más alta.

» SE PARECE A...: **GOD OF WAR**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



El tratamiento de los escenarios y del juego en general, es preciosista, con una paleta de colores variada y unos detalles muy llamativos.



Shadow of the Beast es sangriento. Comprobaremos que nuestra pantalla se cubre con la sangre de nuestros enemigos después de cada ejecución.

Cuatro tortugas para sendos jugadores... o sólo para uno. Pero siempre se encontrarán presentes en los combates, esperando a que tomemos el control.

PS4/PS3 | PLATINUMGAMES | ACCIÓN | 24 DE MAYO

Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutantes En Manhattan

PLATINUM NOS LLEVA A **REPARTIR LEÑA** A CUATRO BANDAS

Con este nuevo título de las Tortugas Ninja, Platinum Games se está esforzando al máximo para que tengamos un juego variado, divertido y fiel a la esencia de nuestros quelonios favoritos. Para ello, nos ofrecen la posibilidad de jugar solos o acompañados, sin que la experiencia varíe de forma notable. Las cuatro tortugas estarán presentes en los combates, de manera que si jugamos solos, podremos alternar entre ellas, mientras que si jugamos con amigos, todos tendrán que elegir la que quieren controlar. Para que tengamos claro cuál preferimos (además de pensar en cuál ha sido siempre nuestra favorita), cada una tendrá un estilo de lucha y movimientos distintos: Miguel Ángel, encajando con su personalidad, se mueve de forma exagerada; Leonardo puede cortar lo que quiera con sus katanas; Rafael es lento, pero sus golpes son demoledores y Donatello está especializado en los ataques a distancia y en apoyar a sus hermanos. Por supuesto, todos cuentan con una habilidad especial, pero que sólo puede activarse cada cierto tiempo. Por otro lado, podremos ejecutar ataques de mayor o menor fuerza o, incluso, refugiarnos en el caparazón para volvernos invencibles durante un corto periodo de tiempo.

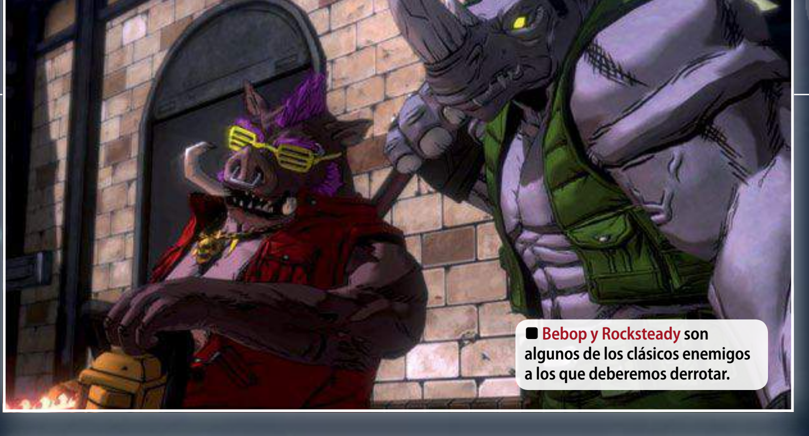
Mutantes en Manhattan contará con diversos escenarios con sus propias misiones. Mientras recorremos el mapa para dirigirnos a ellas, podrán saltar a nuestro paso enemigos como los miembros de la Banda del Pie, que no serán los únicos adversarios conocidos: también veremos Bebop y Rocksteady que, además, serán dos de los jefes a los que tendremos que enfrentarnos. Elementos como estos o el marcado tono cartoon del apartado gráfico son una muestra del interés de Platinum por ser fiel a la esencia de los cómics.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

A diferencia de otros títulos de TMNT, que quizá no estuvieron a la altura, *Mutantes en Manhattan* promete hacer las delicias de los fans de las Tortugas Ninja, incluyendo los más añejos. Platinum es especialista en esto de la acción...





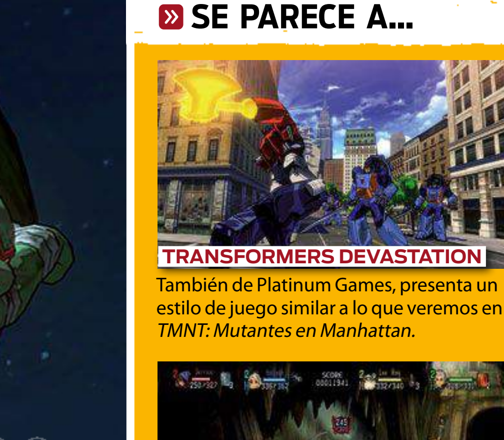


Bebop y Rocksteady son algunos de los clásicos enemigos a los que deberemos derrotar.



Cada Tortuga Ninja tiene sus propias habilidades, acordes a su estilo de lucha y personalidad.

» SE PARECE A...



TRANSFORMERS DEVASTATION

También de Platinum Games, presenta un estilo de juego similar a lo que veremos en *TMNT: Mutantes en Manhattan.*



DRAGON'S CROWN

Salvando las distancias, los combates pueden juntar hasta cuatro personajes con diferentes estilos de lucha.

Las Tortugas Ninja se estrenan en PS4 con un juego de acción para hasta cuatro jugadores.



Al desplazarnos por los escenarios, podremos toparnos con algunos enemigos.

PS4 | DEEP SILVER | AVENTURA | 31 DE MAYO

Dead Island Def. Collection

LOS **ZOMBIS** MÁS GUAPOS

Perderse en el paraíso no será una opción cuando *Dead Island Definitive Edition* llegue a nuestras consolas. Aunque no será por falta de ganas. Esta edición remasterizada para PS4 de las dos entregas de PS3 (*Dead Island* y *DI Riptide*) nos ofrecerá gráficos a mayor resolución, con una mejorada calidad en las texturas e, incluso, un sistema de iluminación fotorrealista. Aunque como los zombis también han mejorado, será mejor no pararse a admirar los paisajes...

Podremos experimentar *Dead Island* de una forma totalmente nueva, entre otras cosas por su interfaz renovada para hacer más cómoda su utilización, así como la posibilidad de disfrutar del juego en un modo cooperativo para hasta cuatro jugadores.

Este recopilatorio se pondrá a la venta en formato físico por 39,99 €, aunque también será posible adquirir por separado cada juego a través de PS Store por 19,99 € cada uno. Si no los jugaste en su día, estate atento, ya que son dos aventuras muy divertidas a las que el salto gráfico (su principal defecto en PS3), podría sentarles realmente bien.

» SE PARECE A...: **DYING LIGHT**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Dead Island Definitive Edition incluye las dos entregas de PS3, dos divertidas aventuras de acción en primera persona.



Los gráficos han sido pulidos para adaptarlos a la nueva generación e incluye mejoras en el interfaz, la iluminación, los modelos...



Habrá que prestar atención a todos los detalles, incluso durante los interrogatorios daremos con pistas.



El tercer Sherlock de Frogwares para PlayStation vuelve a ser una aventura gráfica, aunque con mucha más acción que los juegos anteriores.



El motor gráfico Unreal Engine 3 nos ofrece imágenes más fotorrealistas gracias a los juegos de luces y sombras.

PS4 | BIG BEN INTERACTIVE | AVENTURA | 27 DE MAYO





Sherlock Holmes: The Devil's Daughter

REGRESA EL **INVESTIGADOR** MÁS CERTERO

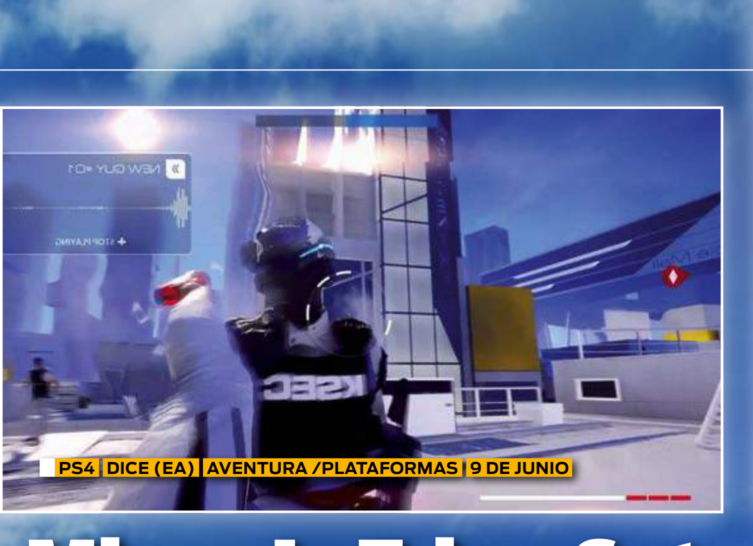
Será mejor que nos vayamos preparando para el regreso de Sherlock Holmes, porque su octavo videojuego (el tercero en PlayStation) nos hará llevar nuestras habilidades de detective a un nuevo nivel. *The Devil's Daughter* sigue siendo una aventura gráfica, pero Frogwares ha evolucionado los conceptos de entregas anteriores para mejorar la experiencia, el disfrute y el desafío. Para empezar, ya no habrá, como ocurría en *Crimes & Punishment*, posibilidad de repetir diálogos o puzles hasta dar con la opción correcta. Ahora, las decisiones y deducciones, acertadas o no, que tomemos, marcarán el curso de la trama. Además, aunque no se trata de un mundo abierto propiamente dicho, tendremos mayor libertad, de forma que podremos investigar los escenarios de manera más exhaustiva o interactuar con otros personajes. Es importante también la construcción de los retratos de las personas que interrogamos, (como por qué tienen los ojos rojos o algún detalle de su acompañante). En definitiva, una prometedora aventura gráfica que técnicamente también luce mejor que sus antecesoras.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

Frogwares se ha dado cuenta de que un juego de investigación no debe dar demasiadas pistas ni guiarte de forma evidente hacia la respuesta correcta. Que nuestras pesquisas tengan consecuencias es todo un acierto.



Sherlock Holmes regresa con cinco crímenes que resolver y una historia de tormento y superstición.



PS4 | DICE (EA) | AVENTURA /PLATAFORMAS | 9 DE JUNIO

■ En este precuela veremos a la pequeña Faith en uno de los momentos más traumáticos de su infancia: el asesinato de sus padres.

Mirror's Edge Catalyst

EL ESPÍRITU DEL **PARKOUR** MÁS LIBRE QUE NUNCA

Después de tanto tiempo de espera, Faith regresa con una nueva aventura situada unos años antes de los acontecimientos del primer *Mirror's Edge*. Y aunque de momento sólo hemos probado la versión beta, *Catalyst* promete hacer las delicias de los fans.
En la gran urbe que se abre a los pies de Faith, podremos explorar casi con total libertad, bien para encontrar coleccionables, realizar misiones secundarias contrarreloj o por el simple placer de poner en práctica nuestras habilidades. La ciudad de Glass mantiene la paleta de colores del primer juego, con su clásico estilo tan limpio y llamativo, de blancos nucleares, y verdes, rojos o azules intensos, pero con un aspecto mucho más real gracias al uso del motor Frostbite 3.
Faith contará con la "visión Runner" para localizar de forma fácil el camino a seguir y un sistema de progresión que nos permitirá aprender nuevas habilidades para así hacer parkour con mayor soltura y acceder a localizaciones que antes estaban fuera de nuestro alcance. Y no nos olvidemos del sistema de combate, que nos ofrecerá nuevas posibilidades como golpes directos o el aprovechamiento de elementos del entorno para acabar con los enemigos.

Los Runners, con Faith a la cabeza, regresan para hacernos partícipes del cambio en *Mirror's Edge* y en la ciudad de Glass.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

Nuevas posibilidades, progresión de habilidades y una enorme sensación de libertad. Con algunos bugs y caídas de frames, es cierto, pero es una versión beta y DICE aún tiene tiempo de solucionarlos y terminar de poner bonito a *Mirror's Edge Catalyst*.

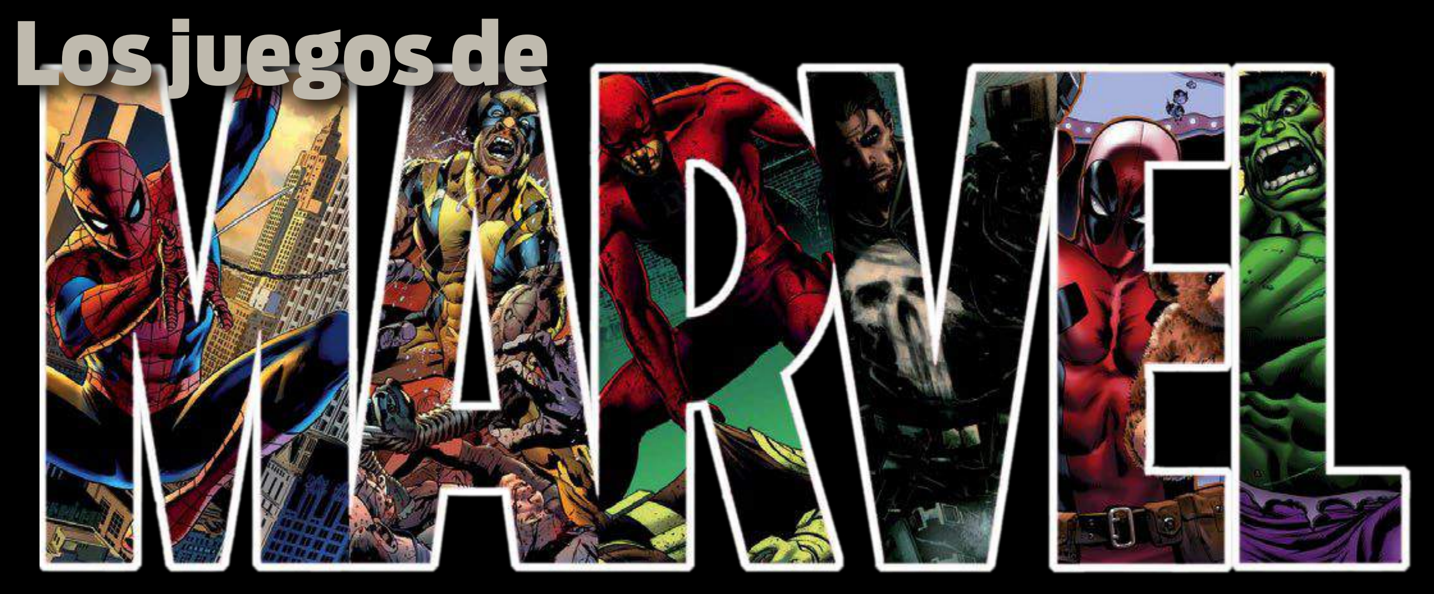


■ Podremos recorrer la ciudad libremente. La Visión Runner (opcional) nos marcará uno de los posibles caminos para llegar a nuestro destino.





Los juegos de



Las películas han convertido a los héroes de Marvel en un fenómeno de masas, pero hace 20 años las cosas eran distintas. Repasemos todo lo que ha aportado la Casa de las Ideas al catálogo PlayStation.

La relación de la editorial Marvel con los videojuegos se remonta nada menos que a 1982, cuando Parker Brothers convirtió a nuestro amigo y vecino Spider-Man en el protagonista de un cartucho de Atari 2600. A lo largo de estos 34 años hemos visto de todo, desde recreativas hasta aventuras conversacionales, obras monumentales que reproducían con mimo el legado de la Casa de las Ideas y subproductos que explotaban la licencia correspondiente con el mínimo esfuerzo. Hablamos de alrededor de 150 juegos (incluso el Pato Howard tuvo el suyo), pero vamos a centrarnos en el catálogo Marvel para las consolas PlayStation, compuesto hasta el momento de 57 títulos (hemos dejado fuera creaciones ajenas al lore superheróico como los Men in Black). Dicho catálogo refleja bien los vaivenes por los que ha pasado la editorial a lo largo de las últimas décadas, ahora propiedad del Imperio Disney. En los lejanos tiempos en los que Marvel confiaba su destino a los críos pecosos que acudían al kiosko en busca de sus cómics favoritos, la compra de un videojuego de Spidey, Hulk o los X-Men se convertía en un salto de fe en el que la mayoría de las veces el comprador salía malparado. Marvel se aseguraba de que los licenciatarios no se tomaran libertades creativas con sus personajes, pero ahí acababa la responsabilidad de la editorial. Sería el talento de cada desarrolladora la que marcaría el éxito o el fracaso del juego. Acclaim será la primera en abrir fuego en 1996 con *Iron Man and X-O Manowar in Heavy Metal*, un Run & Gun de mediocre factura, con gráficos prerendizados (tan en boga por aquella época). Eidos tomaría el testigo ese mismo año con *The Incredible Hulk: The Pantheon Saga*, de una pochez extrema. Curiosamente, no serían los americanos, sino la

¿Y los Hombres de Negro?

Los Men in Black también pertenecen a Marvel, aunque son ajenos al universo superheróico de la casa. Estos agentes inspiraron cuatro videojuegos: *MiB The Game* (PS, 1997), *MiB: The Series: Crashdown* (PS, 2001), *MiB II: Alien Escape* (PS2, 2002) y *MiB: Alien Crisis* (PS3, 2012).

Los estudios que lo hicieron posible

Muchas han sido las compañías que han explotado el potencial de los héroes Marvel en PlayStation. Hemos elegido unas pocas, las que mejor supieron entender ese universo de músculos y spandex que lleva décadas haciéndonos felices desde las viñetas.

ACTIVISION

La más prolífica
La sociedad Marvel-Activision nos ha dado un montón de juegos, algunos de ellos magistrales.

WB

En casa del rival
Aunque Warner es la dueña de DC Cómics, bajo su sello hemos disfrutado de dos entregas de *LEGO Marvel*.



Los amos del cotarro
Compró Marvel en 2009, pero esperó hasta 2014 para explotar sus personajes (en *Disney Infinity*).



A lo largo de estos 20 años hemos visto mucha morralla basada en Marvel, pero también juegos estupendos. De lucha, acción e incluso algunos Action RPG.

japonesa Capcom la primera en poner en pie a los fans de la Casa de las Ideas con sus estupendas conversiones a PlayStation de sus recreativas *Marvel Super Heroes*, *X-Men vs Street Fighter* o *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter*. Con el arranque del nuevo siglo, Activision adquirió la licencia Marvel para brindar una notable cosecha de títulos. Pocos se acuerdan hoy de *Blade* o las dos entregas de *X-Men: Mutant Academy*, pero seguimos teniendo en un altar el *Spider-Man* de Neversoft ,creado a partir del motor gráfico de *Tony Hawk's Pro Skater*. A este le seguiría una secuela, a manos de Vicarious Visions, en 2001 y, a partir del año siguiente, las adaptaciones oficiales de las películas del trepamuros, realizadas por Treyarch.

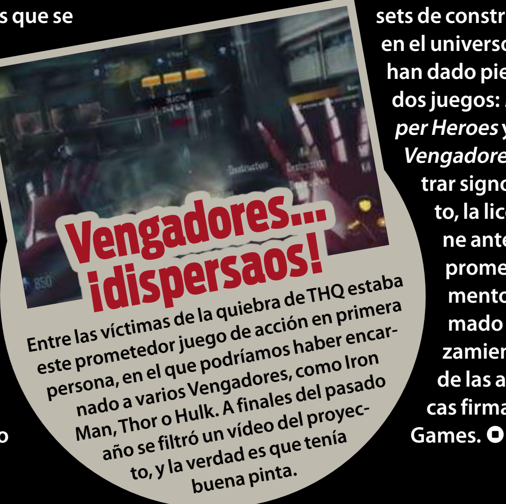
Un antihéroe de ida y vuelta

High Moon Studios trasladó a la perfección la peculiar personalidad de Deadpool/Masacre al juego de PS3 de 2013. Lo curioso es que Activision acabó retirándolo de la distribución, lo que nos hizo sospechar que habían perdido los derechos. Y no fue así, porque en 2015 lanzaron un port para PS4.

Merecen una mención aparte las dos entregas de *Marvel: Ultimate Alliance*, una pareja de Action RPG que eran una auténtica enciclopedia jugable de personajes Marvel, obra del buen hacer de Raven Software. Los de Wisconsin ya habían fusionado rol y spandex años atrás, con el notable *X-Men Legends* y su secuela. Raven fue incluso capaz de facturar un gran juego, *X-Men Origins: Wolverine*, a partir de una película mediocre . Tampoco podemos olvidar el mejor juego de La Masa jamás realizado, *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction*, obra de la tristemente desaparecida Radical para Sierra/Vivendi, o la valentía de THQ al plasmar todo el sadismo y la brutalidad de *El Castigador* (The Punisher, 2005), aunque las presiones a los que se vieron sometidos por el ESRB (el PEGI yanqui) les obligaran a apartar la cámara del juego en las ejecuciones más violentas.

La película de Iron Man, en 2008, cambiaría para siempre el destino de Marvel, convirtiendo a sus personajes en auténticos revientataquillas, un éxito que Sega intentaría trasladar al negocio del videojuego, con escasa fortuna. Ni las dos entregas de *Iron Man*, ni *The Incredible Hulk* o *Thor: Dios del Trueno* lograrían emular el impacto y la calidad de las películas. Solo *Capitán América: Supersoldado* se salvaría de la quema, al menos en lo referente a la calidad, porque tampoco fue un éxito de ventas. Activision sí lograría sacar partido a Spider-Man con una serie de títulos (*Web of Shadows, Shattered Dimensions, Edge of Time*) que explotaban con gracia las distintas encarnaciones del trepamuros (desde Ultimate a Spider-Man 2099). También produjo dos adaptaciones sobre el nuevo reboot fílmico de Spidey, tan olvidables como las películas. Capcom recuperaría a los personajes de Marvel para la lucha con *MvC 3: Fate of Two Worlds* y una actualización llamada *Ultimate Marvel vs Capcom 3*, en tanto que Disney no dudó en aprovechar su nueva adquisición obligándonos a comprar muñecos para *Disney Infinity: Marvel Super Héroes*. Lego también se lanzó a comercializar sets de construcción basados en el universo Marvel, que han dado pie (de momento) a dos juegos: *Lego Marvel Super Heroes* y *Lego Marvel Vengadores*. Lejos de mostrar signos de agotamiento, la licencia Marvel tiene ante sí un futuro prometedor. De momento, ya está confirmado para 2017 el lanzamiento de la primera de las aventuras gráficas firmadas por Telltale Games.

Con 150 juegos a sus espaldas, Marvel ha inspirado tanto títulos magistrales como productos mediocres.



Vengadores... ¡dispersaos!

Entre las víctimas de la quiebra de THQ estaba este prometedor juego de acción en primera persona, en el que podríamos haber encarnado a varios Vengadores, como Iron Man, Thor o Hulk. A finales del pasado año se filtró un vídeo del proyecto, y la verdad es que tenía buena pinta.

THQ

Dios la tenga en su gloria

Solo facturaron 4 juegos de Marvel antes de cerrar, pero uno de ellos era *The Punisher*, así que benditos sean.

SEGA®

El trato fallido

Sega se las prometía muy felices, pero lo único decente que salió de su acuerdo con Marvel fue *Capitán América*.

CAPCOM®

Desde Japón con amor

Sus recreativas de lucha supieron entender a la perfección los cómics originales.

Héroes en mallas



11-1996 • PLAYSTATION
Iron Man and X-O Manowar in Heavy Metal
Una suerte de Run & Gun protagonizado por Iron Man y otro héroe del que nadie se acuerda. Flojo con ganas.

12-1996 • PLAYSTATION
The Incredible Hulk: The Pantheon Saga
El pobre Bruce recibió más que una estera en medio de pasillos poligonales a causa de un control horrible.

08-1997 • PLAYSTATION
Fantastic Four
Una suerte de brawler a lo *Final Fight* que ha envejecido fatal a nivel gráfico. Lo mejor, el minijuego a lo Super Sprint durante las cargas.





12-2000 • PLAYSTATION
Blade
Este shooter de Activision adaptaba la primera de las películas protagonizas por Wesley Snipes. La animación de Blade al correr es tronchante.

10-2001 • PLAYSTATION
Spider-Man 2: Enter Electro
Vicarious Visions recogió el testigo de Neversoft, y firmó un juego simpático, aunque inferior al original.

10-2001 • PLAYSTATION
X-Men: Mutant Academy 2
Activision siguió enfrentando a los mutantes en otro juego de lucha versus, muy superior a su antecesor. Además incluía trajes de la peli como extra.

06-2002 • PLAYSTATION 2
Spider-Man: The Movie
El trepamuros debutó en PS2 con un beat'em-up lanzado a rebufo de la peli de Sam Raimi. Podías balancearte entre edificios, sin pisar la calle.

11-2002 • PLAYSTATION 2
X-Men: Next Dimension
Tercer juego de lucha con el sello Activision. La animación de los luchadores era algo artificial pero se agradecieron los escenarios en 3D.

10-2002 • PLAYSTATION 2
Blade II
A pesar del título, la trama de este brawler de Activision arrancaba después de la 2ª peli de Snipes. Tosco y repetitivo hasta decir basta.

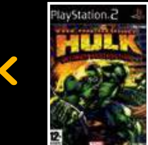


11-2002 / 08-2009 • PS2, PS3
Marvel vs Capcom 2: New Age of Heroes
La 4ª entrega de *MvC* llega a las PS2 occidentales sin combates on-line, algo que Capcom remedió en el port de PS3.





03-2005 • PLAYSTATION 2
The Punisher
Volition se ganó a conciencia el +18 con las brutales peripecias de Frank Castle. Pudo ser aún más violento, pero THQ suavizó (un poco) las ejecuciones.



10-2005 • PLAYSTATION 2
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction
Ningún otro juego ha sabido plasmar tan bien la brutalidad de La Masa. Escenarios abiertos y mamporros demoledores.

10-2005 • PLAYSTATION 2, PSP
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
EA reunió una selección de héroes y villanos Marvel frente a unos nuevos personajes, creados para la ocasión.

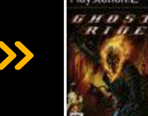
04-2006 • PLAYSTATION 2
X-Men: The Official Game
Una vez más, Activision al rebufo de otro estreno cinematográfico (la 3ª de X-Men, de infausto recuerdo). Un juego mediocre, como poco.



10-2006 • PLAYSTATION 2
Marvel: Ultimate Alliance
De nuevo Raven y de nuevo un Action RPG, aun más redondo que los experimentos anteriores. 22 personajes y toneladas de fan service.

04-2007 • PS2, PS3, PSP
Spider-Man 3
Treyarch (y Vicarious Visions en PS2 y PSP) repitieron la fórmula sandbox, con un Manhattan aun mayor y la posibilidad de jugar con el traje simbionte.

06-2007 • PS2, PLAYSTATION 3
Los Cuatro Fantásticos y Silver Surfer
2K se hizo con los derechos de la peli y nos dio la oportunidad de alternar el control de los cuatro personajes. Mediocre.





02-2007 • PLAYSTATION 2, PSP
Ghost Rider
2K convirtió al Motorista Fantasma en un discípulo de Kratos, algo lógico teniendo en cuenta la cadena que utiliza el personaje. Un juego simpático.

04-2010 • PLAYSTATION 3, PSP
Iron Man 2
Sega se esforzó en mejorar el control de la primera entrega, pero esta secuela era corta y repetitiva. Al menos te dejaba jugar como Máquina de Guerra.



10-2010 • PLAYSTATION 3
Spider-Man: Shattered Dimension
Beenox reunió cuatro encarnaciones de Spidey: Amazing, Ultimate, Noir y 2099. Y la jugada les salió muy bien.



11-2010 • PLAYSTATION 3
Marvel Super Heroes Squad: The Infinity Gauntlet
THQ, a su bola, seguía apostando por las versiones "cabezonas" los héroes Marvel. Dato curioso: Hamill le puso voz a Cráneo Rojo.

12-2010/11-2012 • PS3, PS VITA
Marvel Pinball
Zen Studios lo lanzó como DLC para *Zen Pinball 2* con Cross Buy para Vita, aunque también lo puso a la venta de manera independiente a través de PSN.



12-2010 • PLAYSTATION 3
X-Men
Konami lanzó a través de PSN este port de su mítica coin-op de 1992, con juego online para seis jugadores simultáneos (como en la recreativa).



02-2011 • PLAYSTATION 3
Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds
Capcom recuperó la mecánica de sus *MvC*, pero con gráficos poligonales. El resultado, sencillamente glorioso.



04-2011 • PLAYSTATION 3
Thor: Dios del Trueno
Sega seguía quemando cartuchos y de nuevo la pólvora estaba mojada. El personaje merecía mucho más. Y nosotros también.









04-2014 • PS3, PLAYSTATION 4
The Amazing Spider-Man 2
Activision y Beenox, cómo no, se encargaron de la adaptación de la peli. El juego, mediocre, pasó por las tiendas prácticamente desapercibido.



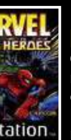
09-2014/04-2015 • PS3, PS4, VITA
Disney Infinity: Marvel Super Heroes
Disney por fin aprovechó la compra de Marvel y obligó a todos (cuarentones incluidos) a comprar muñequitos.



01-2016 • PS3, PS4, PS VITA
LEGO Marvel Vengadores
No fue la primera ni será la última vez que veamos a los héroes Marvel en formato LEGO. Es lo de siempre, pero nos encanta.



Ante vosotros tenéis 20 años de lanzamientos Marvel para los sistemas PlayStation. Juegos memorables, otros mediocres y más de una patraña.



12-1997 • PLAYSTATION
Marvel Super Heroes
Capcom adaptó su espectacular recreativa de lucha 2D, aunque el port sufrió por la falta de RAM de PS en comparación su rival, Saturn.



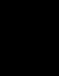
02-1998 • PLAYSTATION
X-Men: Children of Atom
Otro festín para los amantes de los cómics y la lucha, aunque de nuevo el port PlayStation perdió frames de animación y sufría algunas ralentizaciones.



06-1998 • PLAYSTATION
X-Men vs Street Fighter
Capcom se puso el mundo por montera y enfrentó a la Patrulla X con Ryu y compañía. El port de PlayStation perdió por el camino las tag team battles.



02-1999 • PLAYSTATION
Marvel Super Heroes vs Street Fighter
Una vez más, PlayStation perdió frente a la versión Saturn, compatible con el cartucho extra de RAM.



01-2000 • PLAYSTATION
Marvel Vs Capcom: Clash of Super Heroes
Capcom seguía sin apañarse con la RAM de PS y quitó de nuevo las tag team battles. Por lo demás, era un port resultón.



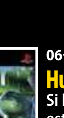




12-2000 • PLAYSTATION
X-Men: Mutant Academy
Activision no quiso ser menos que Capcom y lanzó su propio juego de lucha, esta vez centrado en el universo de los alegres muchachos de Xavier.



09-2000 • PLAYSTATION
Spider-Man
Neversoft firmó una auténtica obra maestra, repleta de guiños a los cómics originales (como por ejemplo, "la aparición" de El Castigador).



06-2003 • PLAYSTATION 2
Hulk
Si la peli de Ang Lee ya era rara, esta combinación de brawler e infiltración no lo fue menos. Radical Ent. lo haría mucho mejor posteriormente...

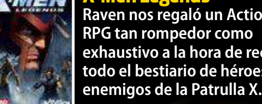


04-2003 • PLAYSTATION 2
X2: Wolverine's Revenge
La creciente popularidad del Lobezno fílmico hizo que Activision le diera todo el protagonismo en este juego. Ojo, Mark Hamill le ponía voz.



07-2004/02-2005 • PS2, PSP
Spider-Man 2
A la 2ª fue la vencida: Treyarch nos dio libertad total para recorrer Manhattan, a pie o balanceándonos entre edificios. Una gozada.





10-2004 • PLAYSTATION 2
X-Men Legends
Raven nos regaló un Action RPG tan rompedor como exhaustivo a la hora de recrear todo el bestiario de héroes y enemigos de la Patrulla X.





10-2005/11-2005 • PS2, PSP
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse
Raven repitió la exitosa fórmula Action RPG, pero esta vez enfrentando a los mutantes contra el temible Apocalypse.



07-2005 • PLAYSTATION 2
Los 4 Fantásticos
Activision no perdió la oportunidad de aprovechar el estreno de la película de Fox y lanzó al mercado un brawler bastante anodino.

10-2005 • PLAYSTATION 2
Ultimate Spider-Man
El cel shading le sentó como un guante a esta colosal adaptación, obra de Treyarch, de los cómics originales. ¡Y podías jugar como Venom!

02-2007 • PLAYSTATION 2, PSP
Spider-Man: Amigo o Enemigo
Activision de nuevo, aunque esta vez el desarrollo corrió a cargo de Next Level Games. La gracia del juego es que podías reclutar a villanos de Spidey.



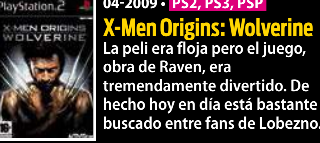
02-2008 • PS2, PS3, PSP
Iron Man
Sega lo tenía todo a su favor para arrasar en ventas, pero la acabó pifiando debido al pésimo control del personaje a la hora de volar.



06-2013 • PS2, PLAYSTATION 3
The Incredible Hulk
Sega se hizo con los derechos de la peli de Edward Norton y apostó por el sandbox, pero el resultado no convenció a nadie.



10-2008 • PS2, PS3, PSP
Spider-Man: Web of Shadows
Treyarch nos dio a elegir entre el traje rojo y el negro, así como tomar decisiones que marcarían el resto del juego.



04-2009 • PS2, PS3, PSP
X-Men Origins: Wolverine
La peli era floja pero el juego, obra de Raven, era tremendamente divertido. De hecho hoy en día está bastante buscado entre fans de Lobezno.



10-2009 • PLAYSTATION 2, PSP
Marvel Super Hero Squad
THQ se lanzó a por los más pequeños de casa con este juego de acción, con modo cooperativo, protagonizado por héroes "cabezones".





10-2009 • PS2, PS3, PSP
Marvel: Ultimate Alliance 2
Vicarious Visions heredó la mecánica Action RPG de Raven e incorporó aun más personajes de Marvel con una trama inspirada en Civil War.





07-2011 • PLAYSTATION 3
Capitán América: Supersoldado
En su último intento Sega dio por fin en la diana. Un juego modesto, aunque muy divertido. Lo mejor, las peleas.



10-2011 • PLAYSTATION 3
Spider-Man: Edge of Time
De nuevo Activision y Beenox. Esta vez con dos Spideys: Amazing y 2099. Las acciones de uno repercutían en la línea temporal del otro.





09-2011 • PLAYSTATION 3
X-Men: Destiny
Un Action RPG muy solicitado entre coleccionistas porque se retiró de las tiendas (junto a *Too Human*) por el juicio de Silicon Knights con Unreal.

10-2011 • PLAYSTATION 3
Marvel Super Hero Squad: Comic Combat
Los héroes cabezones al servicio de un juego para la infame tableta UDraw, responsable de la ruina de THQ.



10-2011 • PS3, PS VITA
Ultimate Marvel vs Capcom 3
En su línea, Capcom se sacó de la manga una versión "mejorada" de *MvC 3*. Aún así picamos, porque era soberbio.





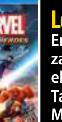
06-2012 • PS3, PS VITA
The Amazing Spider-Man
Beenox, los especialistas en el trepamuros, se encargaron de firmar el juego del reboot fílmico de Spidey. Los combates se inspiran en los Arkham.





06-2013/10-2014 • PS3 / PS4
Deadpool
High Moon Studios captó a la perfección el humor de los cómics originales. La factura técnica era pocha, pero las risas que ofrece no tienen precio.





11-2013 • PS3, PS4, PS VITA
Lego Marvel Super Heroes
Era inevitable. Tras echar la zarpa a toda clase de licencias, el tándem LEGO-Traveller's Tales convirtió a los héroes Marvel en figuritas de plástico.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
Lidia Muñoz Maquetación.

Colaboradores:
Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Lázaro Fernández, Paz Boris, Marcos García, Javier Parrado, Bruno Sol, David Alonso, Clara Castaño, Luis Zamorano, Alejandro Oramas, Antonio Lendínez, David Martínez, Daniel Quesada

playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Coordinadora del Área **Sonia Herranz**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**
Director de sistemas **José Ángel González**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris, Juan Carlos García**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 7/2016

Printed in Spain

Esta revista se imprime en
Papel Ecológico
Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

ANÁLISIS
- OVERWATCH
- TMNT: MUTANTES EN MANHATTAN
- SHADOW OF THE BEAST
- DOOM
- MIRROR'S EDGE CATALYST
- SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER...

A LA VENTA EL 17 DE JUNIO

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE
NUEVAS FORMAS DE HACER LA GUERRA EN PS4

Preparad vuestras armas porque el mes que viene volveremos a la batalla desde distintos frentes. Os contaremos cómo será la guerra en el futuro de *Call of Duty: Infinite Warfare* y sus diferencias (que serán muchas) con la propuesta del nuevo *Battlefield*. Y sin olvidarnos de la guerra de guerrillas de *Homefront: The Revolution*, las escaramuzas con mechas de *Titanfall 2*, los francotiradores de *Sniper: Ghost Warrior 3*...

REPORTAJE
THE WITCHER III SE DESPIDE POR TODO LO ALTO

Brindaremos con sangre y vino por el éxito de Geralt analizando su última aventura y hablando con sus creadores sobre este fenómeno.

¿PÓSTER O MINIGUÍA? ¿Qué regalo prefieres?

Escríbenos en twitter a @revisplaymania o a nuestro facebook y cuéntanos si el mes que viene prefieres póster o guía y de qué juegos.


GUÍAS COMPLETAS PA
JORES JUEGOS DE PS4
Play manía
UNCHARTED 4
El Desenlace del Ladrón
Guía Paso a paso • Localización de todos los coleccionables

CONTROLES

CONTROLES:
Izquierda / Derecha: Seleccionar arma
Abajo: Buscar compañero / vehículo
Stick izquierdo: Mover al personaje
Stick derecho: Mover la cámara
L1: Usar la cuerda
L2: Apuntar / Frenar
L3: Marcar enemigo
R1: Granada
R2: Disparar / Acelerar
R3: Zoom (con mira)
■: Atacar Cuerpo a cuerpo
▲: Recargar / bloquear ataque
●: Rodar / Esquivar / Cubrirse
✖: Saltar / Trepar / Cambio de hombro
Options: Menú de pausa
Select: Diario

LA GUÍA PASO A PASO



PRÓLOGO

La historia comenzará con una trepidante persecución mientras conduces una lancha ❶.

Navega por el océano mientras vas golpeando las lanchas enemigas que te persiguen para destruirlas. Según vayas avanzando tendrás que



usar tu arma para acabar con algunas lanchas y enemigos e incluso sortear una peligrosa zona con rocas antes de que comience la escena con la que finalizará el prólogo.

CAPÍTULO 1

LA LLAMADA DE LA AVENTURA

Espera a que acabe la escena de introducción para tomar el control de Nathan. Ahora toca familiarizarse con los controles plataformeros. Sal por la ventana y avanza por el lado derecho del tejado, al girar la esquina sube por el sistema de ventilación y escala por la pared hasta saltar por encima.

Al colgarte del otro lado avanza lo suficiente como para superar el primer lado del tejado y déjate caer por otro lado, al poco de avanzar verás unas ventanas abiertas por las que debes entrar.

Abre la puerta de la clínica para salir al pasillo, avanza



por el lado izquierdo y cúbrete antes de que te descubran ❶. Espera a que la mujer vaya hacia la sala de la izquierda, entra en la sala de la derecha y échale un vistazo a tu **expediente** que verás en el escritorio. Vuelve al hall y entra en la otra sala, cúbrete en los muebles y avanza cuando la mujer no esté mirando para salir por la ventana.

Avanza por la zona y escala la siguiente fachada hasta la azotea. Desciende y examina la **linterna** que ves en el suelo para tener una escena. El resto del nivel se basará en seguir a tu compañero por los tejados hasta tener otra escena en la calle.

CAPÍTULO 2

UN LUGAR INFERNAL

Este capítulo comenzará con una pelea. Céntrate en pulsar ■ para pegar y el ▲ para protegerte o zafarte de los agarres de tu contrincante. La pelea terminará con un QTE en el que tienes que presionar los botones que ves en pantalla.

Una vez que acabe la siguiente escena sigue al hombre que tienes delante hasta disfrutar de una escena en el exterior. Sólo tienes un posible camino a seguir y si intentas apartarte del camino te lo impedirán, por lo tanto no tiene pérdida.

Cuando acabe la siguiente escena baja por la montaña y deslízate por la rampa hacia la izquierda para llegar a una zona más amplia, tras escalar un par de paredes. En esta zona verás un pozo por el que debes descender para encontrar el **Tesoro Colgante de gato panameño**, al recogerlo conseguirás el Trofeo Primer tesoro ❶. Vuelve al exterior y examina la mesa de trabajo que ves al fondo para conseguir una **cuerda**, mueve la caja de madera junto a la pared de la derecha para escalar por ella.

»



» **Pulsa L3 para fijar la vista en lo alto de la torre,** pulsa L1 para usar la cuerda en la madera y cruza al otro lado. Avanza por la montaña haciendo uso una vez más de la cuerda y escala por la pared hasta llegar a tierra firme. Deslízate por la ladera y prepárate para usar la cuerda en la siguiente madera en cuanto aparezca el aviso, balancéate y pulsa el botón de salto para agarrarte al saliente que ves en la pared. Escala por la pared y sube por la torre para saltar hasta la fachada de la siguiente torre.

Escala hacia por la fachada siempre a la izquierda para entrar por la única ventana que está abierta. Una vez dentro baja la escalera de madera que ves a tu derecha y cerca de una columna verás el **Tesoro Cuchillo plegable navajo** ❷. Cuando lo hayas cogido, vuelve a subir y usa la cuerda para arrancar las tablas que bloquean la ventana. Salta a la ventana y escala por la torre hasta llegar a una celda.

Aquí encontrarás el primer puzle del juego. Para completarlo debes examinar el símbolo que ves a la derecha de la puerta e inspeccionar el papel que llevas en el inventario para descubrir un media parte de un símbolo. Dale la vuelta para ver la otra mitad antes de poder plegar el papel para conseguir el símbolo entero. Ahora debes buscar la piedra que tiene el **símbolo romano XII** ❸ y examinarla para encontrar una cruz. Dale la vuelta para ver el texto que tiene por detrás antes de salir de la celda.

Usa la cuerda en la siguiente madera, balancéate para sortear la caída y cruza por las vigas de madera hasta llegar al final. Salta a la rampa de más al fondo y prepárate para saltar a los salientes de madera que ves al fondo, escala por ellos y sal por la puerta.

Toma carrerilla y salta a la madera que ves en la siguiente montaña. Al bajar por la siguiente rampa ve por el tramo del lado izquierdo y prepárate para usar la cuerda para llegar a la siguiente montaña. Escala por la torre hasta llegar al tejado de la estructura donde comenzaste esta zona y desciende por el agujero del techo.

Tras un par de escenas y de regreso a la cárcel te enfrentarás a una pelea en la lavandería. En la pelea intervienen bastantes enemigos, prepárate para más de un QTE y lucha junto a tus compañeros para acabar con los malos rápidamente.

La siguiente escena acabará con una huida. Sigue a tus compañeros hasta un callejón sin salida y acércate a la escalera metálica para hacerla bajar y poder avanzar por allí. En el siguiente patio tendrás que enfrentarte a otra pelea más y luego debes empujar un carro junto a tu compañero para despejar una alcantarilla. Desde este punto se acabaron las complicaciones y ya sólo debes seguir a tus compañeros hasta completar el capítulo.





CAPÍTULO 3
EL TRABAJO EN MALASIA

Al comenzar la misión pulsa ✖ para ascender un poco y mira a la derecha en busca del tronco de un árbol sobre unas rocas. Nada hacia allí y bajo el tronco verás el **Tesoro Candado antiguo** ❶. Avanza hasta ver una gran roca en la izquierda. Entra por cualquiera de sus túneles para encontrar el **Tesoro Bagatela de tiburón de Chiriquí** ❷.

Sal de la cueva y avanza por el desfiladero, registra la chapa que ves en el suelo y deja que la corriente te arrastre. Según llegas a la zona ve todo recto hasta el final para encontrar una pequeña caja de madera, desde ella ve hacia la derecha pegado a la montaña para ver el **Tesoro Reloj de bolsillo antiguo** sobre una roca ❸.

Examina el contenedor que encontrarás, primero la zona central, luego el agujero de uno de sus laterales, después el eje y finalmente abre el contenedor. Examina el cargamento para averiguar que faltan dos cajas. La primera está en el fondo de la zona y podrás ver la segunda dentro del camión.

Después de intentar coger la segunda caja tu grupo tomará la decisión de usar la grúa para levantar el cargamento. Para conseguirlo debes coger uno de los ganchos, dar una vuelta alrededor del eje y enganchar la sujeción. Cuando hayas completado esta operación con los dos ejes levantarán el camión y podrás coger la caja del fondo para juntarla con el resto del cargamento. Finalmente sal del camión y examina al grúa para volver a la superficie.

Cuando el cargamento llegue al barco habla con el operario para bajar. Ve hacia la derecha y habla con un operario de los que están descargando el cargamento para conseguir la **Conversación opcional 1** ❹.

Sube las escaleras centrales y habla con el operario de la izquierda para conseguir la **Conversación opcional 2**. Además, en la estantería de la derecha encontrarás el **Tesoro Ficha de arcade antigua** ❺. Habla con el operario que lleva un traje rojo y que encontrarás en el otro extremo del barco para ir a examinar el cargamento juntos.











CAPÍTULO 4
UNA VIDA NORMAL

Empieza el capítulo dándole la vuelta al papel y vuelve a darle la vuelta para que Nathan lo guarde en un cajón del escritorio. En la zona donde comienza la misión podrás inspeccionar algunos de los tesoros más emblemáticos de las anteriores aventuras de Nathan. El último objeto que debes examinar es la pistola de juguete que ves en la pistolera del fondo, al cogerla se iniciará una especie de minijuego en el que debes usar la pistola para dispara a las cuatro dianas que ves colgadas del techo ❶. A los pocos segundos Elena te pedirá que bajes.

Inspecciona la casa en busca de más recuerdos y cuando quieras ve al salón. Habla con Elena y ve hacia la cocina para servir la comida en la mesa junto al sofá. Durante la cena Elena te hará una pregunta y la respuesta que elijas no tiene ninguna diferencia. Según transcurre la escena Elena retará a Nathan a superar su puntuación en el videojuego de la televisión ❷. Recoge todas las manzanas que ves por el camino e intenta no morir para conseguir una puntuación mayor que la de Elena.

Durante la siguiente escena tendrás una conversación en la que tendrás que elegir una respuesta, que de nuevo no tiene relevancia, da igual la respuesta que elijas. Este capítulo finalizará durante el transcurso de esta conversación.


❶



❷

CAPÍTULO 5
HÉCTOR ALCÁZAR

Sal de la celda y sigue a Héctor Alcázar por la prisión. Cuando se inicie el motín tendrás que ir avanzando por diferentes áreas de la prisión acabando con los guaridas que aparezcan ❶.

Todos los guardias con los que acabes soltarán armas y munición, por lo que ir avanzando no será un problema. La zona de la lavandería será la más peligrosa porque cuando uno de los secuaces de Héctor coloque la bomba en la puerta de salida serás emboscado por una oleada de enemigos. Sigue a Héctor Alcázar hasta saltar el muro de la cárcel y comenzará la escena con la que terminará el capítulo.


❶

CAPÍTULO 6

QUIEN FUE LADRÓN...

Avanza por la montaña siguiendo a tu hermano. Justo cuando veas un puente de piedra ve hacia el lado izquierdo de la montaña para encontrar el **Tesoro Contenedor de agua mogol**. Ve hacia el puente y usa la cuerda para colgarte de la viga, balancéate hacia los salientes de las rocas de la izquierda y salta cuando Nathan alargue el brazo. Sigue por los siguientes salientes hasta ver una escena con unos guardias.

Al llegar a la zona ve al fondo de la derecha y mira en el quicio de la ventana para encontrar el **Tesoro Copa de latón y nefrita**. Vuelve con tu hermano, espera a que haga mención a los buenos momentos y habla con él para conseguir la **Conversación opcional 1** ❶. Entra en la casa del fondo, baja las escaleras y usa la cuerda en la viga del techo para descender por la ventana y balancéate hasta la siguiente montaña.

Avanza despacio por la montaña, espera a que tu hermano te pregunte si sacaste fotos de tus tesoros y habla con él para conseguir la **Conversación opcional 2**. Sube por la roca de la izquierda, cruza el arco de piedras y balancéate para llegar a la siguiente pared. Desde aquí ve hacia la izquierda y hacia arriba para llegar a una terraza.

Tras la escena vuelve a entrar en el cuarto y coge del escritorio el **Tesoro Broche de capa vikinga**. Vuelve al pasillo, sal al balcón de la derecha y habla con tu hermano para conseguir la **Conversación opcional 3**. A la derecha del balcón verás el **Tesoro Cuerno de madreperla**.

Vuelve al pasillo y sigue a tus compañeros hasta la escena con un camarero. Síguele y pulsa L2 para fijar la vista en su bolsillo trasero. Mantén la vista hasta que se rellene el círculo y pulsa ▲ para robar la llave.

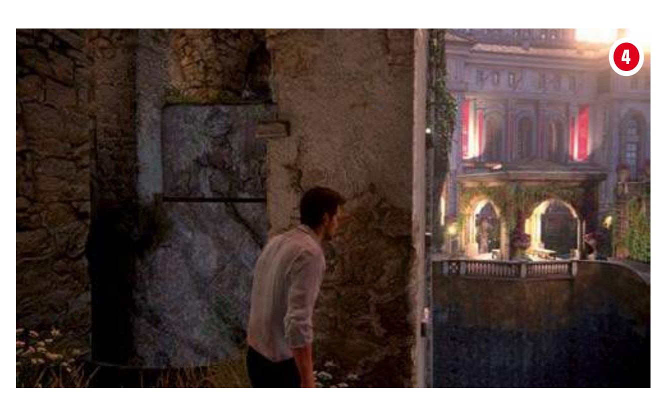
La siguiente escena acabará con la llegada a la bodega de la mansión. Según apareces, ve por el pasillo de la izquierda y detrás de la última caja de comida encontrarás el **Tesoro Cuenco de bronce persa** ❷. Sigue a tu compañero por los siguientes pasillos. Si quieres, puedes mirar por el cristal de la pared para ver a algunos guardias. Al bajar la siguiente escalera mira en el hueco de la escalera para encontrar el **Tesoro Bacín de barbero de latón** y pasa a la siguiente bodega.

Ve hacia la derecha según llegas y empuja el gran barril rojo para pasar continuar. Abre la puerta del fondo para llegar a otra bodega. En la parte central verás otro barril del que debes tirar para avanzar y otro barril para despejar el camino. En la última sala tendrás que tirar de otro barril para poder entrar en los conductos. Avanza hasta salir al exterior. »









» **Ve hacia la derecha para hablar con tu hermano,** rodea la zona por el lado izquierdo, sube por la escalera de mano y escala por la tubería y la fachada. Al doblar la esquina del edificio salta al tejado que tienes justo debajo para encontrar el **Tesoro Jarrón sirio**. Vuelve junto a tu hermano e impúlsale para hacer bajar la escalera de mano por la que debes subir.

Antes de saltar sobre la barandilla para seguir a tu hermano ve a la izquierda y escala por la pared de los azulejos con una cruz para llegar al tejado. Desde aquí mira hacia abajo a la derecha para ver un balcón al que tendrás que saltar para coger el **Tesoro Candelabro persa** ❸. Salta al patio inferior y acércate a la escalera de mano para ser impulsado por tu hermano. Saltará otra escena.

Rodea el patio hacia la izquierda, sube por la última fachada para llegar a los tejados centrales y cruza hasta el tejado del fondo para subir por otra fachada. Al llegar arriba salta a las barras de hierro y balancéate para llegar hasta la siguiente pared y ver una escena.

Salta a la barra de hierro que tienes delante y balancéate para saltar abajo. Cuélgate del borde y ve hacia la derecha para subir por la columna. Salta a la columna donde está la última barra de la que te colgaste y sube para encontrar el **Tesoro Daga mogola** ❹.

Vuelve abajo y escala por la columna. Cruza por las siguientes barras y sube por la fachada para llegar a la sala del generador de electricidad. Examina la puerta para ver una escena. Examina las cajas de herramientas que ves hasta que de forma aleatoria encuentres una tubería que usarás para abrir la puerta. Desactiva el generador. La siguiente escena dará fin a este capítulo.

CAPÍTULO 7
LUCES FUERA

Avanza recto y sube por las escaleras de la derecha para llegar a los tejados. Al saltar al saliente verás un tutorial sobre la visibilidad de los enemigos. ve a la derecha y agarra al enemigo para hacerlo caer. Sigue hasta una torre y salta al edificio de la izquierda cuando el guardia del balcón no esté mirando.

Sal por el balcón del otro extremo, ve a la izquierda y cruza por otro tejado. Tendrás que quedarte agachado entre la hierba y esperar a que se acerquen los enemigos para eliminarlos sigilosamente. Sube por las escaleras del fondo y por las siguientes fachadas y tejados hasta entrar por la ventana.

Al salir por la puerta de la habitación recibirás una inesperada visita que acabará con una pelea ❶. Por mucho que te esfuerces recibirás una paliza, las conversaciones que elijas no tienen importancia y al final tendrás que pulsar ■ antes de ser arrojado por la ventana.

Avanza por los hierros y el siguiente tejado hasta ver una escena. Usa la pistola para acabar con los enemigos y ve a ese punto para acabar con otra oleada. Cruza al siguiente tejado y agáchate en las plantas hasta que lleguen dos guardias.

Entra por la ventana del siguiente edificio. Sal por una ventana del fondo y sube al tejado para tener una posición ventajosa contra los siguientes enemigos. Avanza hasta la siguiente zona con plantas, empuja el carro de madera hacia la parte central para subir al edificio de la izquierda y luego salta al cable del siguiente tejado para reunirte con tu hermano.

Nada más llegar a la sala, cúbrete en la primera vitrina y acaba con los enemigos. La siguiente oleada llegará por la derecha, así que procura no



estar allí cuando aparezcan. Avanza por la puerta por la que llegaron los enemigos y baja por las escaleras hasta otro patio. Controla la zona antes de avanzar o te verás rodeado. Al final del patio aparecerá un vehículo en el que debes subir para huir. Puedes intentar subirte al coche sin acabar con los enemigos que aparecen en la terraza de arriba a la derecha.

CAPÍTULO 8
LA TUMBA DE HENRY AVERY

Salta de la roca en la que comienza el capítulo y desciende de la montaña hacia la derecha para llegar hasta una cueva en la que encontrarás el **Tesoro Jabalí de bronce**.

Vuelve a subir por la montaña y avanza por la zona central hasta ver un muro de rocas. Desde aquí sigue subiendo por la montaña hasta llegar a un camino sin salida en el que encontrarás el **Tesoro Jarro de barro y plata**.

Baja por la montaña hasta la zona de las rampas y cruza por ellas hacia la derecha. En la rama del tronco de un árbol podrás atar la cuerda para bajar haciendo rappel hasta un campamento en el que tendrás una escena.

Acaba con los enemigos que aparecen durante la escena y sigue avanzando por la montaña hasta unas ruinas. Antes de nada ve hacia el precipicio según bajas por la montaña y ve hasta el fondo del lado derecho para encontrar el **Tesoro Kashkul de madera labrada**, cerca de unas cajas de madera cubiertas por una tela azul. ❶

Vuelve a las ruinas y examina la caja de madera que ves sobre unas cajas cubiertas por una tela verde para conseguir **dinamita** y lánzala a la puerta de madera del fondo para despejar el camino. Coge otra dinamita y úsala para romper la puerta de madera de las ruinas centrales y poder mover el cargamento de color amarillo »







» hasta dentro de la primera estructura para poder avanzar. Ten en cuenta que cuando comiences a mover el cargamento llegarán enemigos a la zona. Después usa el cargamento para llegar a lo alto de la estructura de piedras

Según avanzas hacia la derecha mira en la pared de la izquierda para algunas cajas de madera que bloquean la entrada de una cueva, destrúyelas usando la dinamita y entra en la cueva para encontrar el **Tesoro Botella de nuez labrada**. Sal de la cueva y tras una larga zona de escalada te encontrarás con un grupo de enemigos.

Espera a que el grupo que patrulla la zona se divida y cae encima del que se queda más cerca. Avanza con sigilo por las plantas y noquea al enemigo de la derecha para que tu hermano acabe con el otro. La siguiente zona está protegida por un gran número de enemigos, de ti depende intentar acabar con ellos con sigilo o con un emocionante tiroteo. Si prefieres la segunda opción ve al fondo del lado derecho de la zona según llegas para encontrar un **rifle francotirador** que te ayudará a acabar con ellos.

Sigue el camino por la montaña hasta acabar con otro grupo de tres enemigos. Ve hasta el final y luego hacia la rampa. Tienes que dirigir la caída hacia la columna para saltar a ella y poder subir hasta la parte más alta de la rampa y cruzar al otro lado. Cruza la siguiente zona para encontrar varias estructuras de piedras. Llegarás a un punto en el que verás una madera en la que puedes balancearte para seguir el camino. Según llegas al otro lado cuélgate del lado derecho para ver una especie de cueva en la montaña en la que encontrarás el **Tesoro Tintero de viaje con sello** ❷.

Vuelve a subir y cruza la siguiente rampa para llegar a unas ruinas, balancéate por las maderas hasta llegar a la fachada y ve hacia la izquierda para deslizarte por la última rampa. Prepárate para usar la cuerda en la viga para cruzar al otro lado. Antes de examinar la puerta de madera, escala por la fachada de la izquierda para llegar hasta el **Tesoro Vanitas de marfil labrado**. Vuelve a bajar y abre la puerta con la ayuda de tu hermano.

Sube las escaleras hasta un cementerio y abre tu cuaderno para echar un vistazo a tus anotaciones. Examina la dos tumbas de la derecha. Ve hacia el otro lado del cementerio y examina los esqueletos de la fosa para conseguir la **Entrada del diario 1** y el **Trofeo Anota esto** ❸. Ve hasta el otro extremo del cementerio. Cerca del precipicio encontrarás la tumba correcta. Examínala para descubrir un pasadizo secreto.

Baja el primer tramo de escaleras hasta la cripta, en la esquina del lado izquierdo encontrarás la **Nota del diario 1** y cuando la recojas conseguirás el **Trofeo Toma notas**.





Avanza por el túnel de la derecha hasta una zona más amplia. Ve por el primer pasillo de la izquierda para encontrar el **Tesoro Medio penique escocés** junto a una estatua. En la parte central de la cripta examina la estatua central para conseguir información y habla con tu hermano para conseguir la **Conversación opcional 1** ❹.

Para solucionar este puzle rodea la zona y examinar el candelero de la estatua central para que tu hermano lo encienda y aparezcan unas luces. Vuelve a las estatuas y examina la del medio. Mueve y gira las luces de tal manera que se enciendas los círculos azules de arriba y abajo del todo. Examina la estatua de la izquierda para iluminar el de más a la derecha y el central y, con la estatua de la derecha, los dos que faltan para completar el puzle. Antes de examinar la puerta habla con tu hermano para conseguir la **Conversación opcional 2** y la **Entrada del diario 2**. Al examinar la puerta verás una escena.

Sal al exterior y prepárate para la llegada de varios enemigos desde las ruinas centrales. Tienes que acabar con todos para poder abrir la puerta y pasar a la siguiente zona. Sigue por la montaña hasta recibir una llamada por Walkie-Talkie. Más adelante tendrás que acabar con tres enemigos. En esta misma zona verás un túnel en el lado izquierdo que te lleva hasta una cueva en la que encontrarás el **Tesoro Cuchillo plegable**.

Vuelve al camino principal y ve hacia la izquierda para ayudar a subir a tu hermano. Mientras él termina de preparar la madera en la que tendrás que usar la cuerda para subir, ve hacia la cueva que ves en el lado derecho de la montaña para encontrar el **Tesoro Caja con ave cantora de peltre**.

Vuelve atrás y escala por la pared para llegar junto a tu hermano. Vuelve a usar la cuerda y desciende por el otro lado de la montaña, desde este punto tendrás que realizar un largo tramo de escalada hasta volver a tierra firme con la ayuda de tu hermano.

Antes de seguir avanzando baja por la pared por la que llego tu hermano para encontrar el **Tesoro Cajita de rapé de caparazón** ❺. Vuelve a subir y habla con tu hermano antes de seguir por el desfiladero de la montaña hasta llegar a una zona con enemigos. Acaba con todos y avanza por la cueva del fondo hasta salir por el otro extremo. Desciende por la rampa, usa la cuerda para avanzar el siguiente tramo. En la siguiente cueva calcula bien tus movimientos para avanzar por las tablas de madera sin caerte.

Cuando llegues al otro lado sube la primera escalera de madera y, antes de subir por la siguiente, pasa por debajo y ve a la derecha para encontrar el **Tesoro Tijeras de sastre persas**. Desde este punto ya sólo debes seguir el camino principal hasta completar el capítulo.

CAPÍTULO 9

PARA QUIEN SE MUESTRA DIGNO

Nada más empezar el capítulo examina la jaula que ves a la derecha para conseguir la **Entrada del diario 1**. Avanza por el lado derecho y antes de cruzar el puente ve por el camino de la izquierda para llegar a una cueva en la que encontrarás el **Tesoro Fusil de chispa montado en linterna**. Cruza por el puente y sigue el camino hasta quedar encerrado.

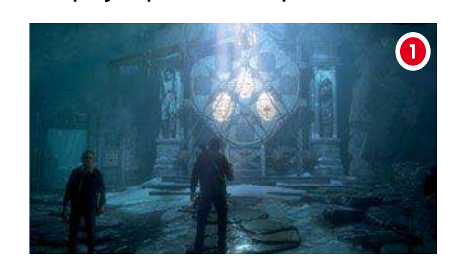
Para solucionar este puzle debes examinar el esqueleto de la izquierda para hacer que se mueva la rueda. Coge el cubo y llénalo en el agua de la izquierda antes de entregárselo a tu hermano para que lo coloque donde estaba y lograr que se quiten las piedras centrales. Ahora debes girar las ruedas en el siguiente orden, si lo haces correctamente el cubo quedará arriba y las cruces en sus luces correspondientes ❶:
3ª rueda: dos veces a la derecha.
4ª rueda: una vez a la izquierda.
3ª rueda: dos veces a izquierda.
1ª rueda: dos veces a la derecha.
2ª rueda: una vez a la derecha.
1ª rueda: una vez a la izquierda.
3ª rueda: una vez a la izquierda.

Examina el hueco de la pared para tener una escena. Al acabar conseguirás el **Trofeo Pruebas y tribulaciones**. Examina de nuevo el hueco de la pared para conseguir la **Entrada del diario 2**.

Avanza por el túnel y ve hacia la izquierda. Acércate al borde y espera a que se acerque tu hermano para hablar con él y conseguir la **Conversación opcional 1** ❷. Sigue el camino principal y antes de subir por la siguiente escalera cuélgate del borde derecho y ve hasta las madera. Desde ellas podrás balancearte hasta un saliente en el que encontrarás el **Tesoro Colgante extraño**. Vuelve al camino principal y avanza hasta usar una cuerda para bajar.

Nada más llegar ve hacia la izquierda, cuélgate del borde y desciende por la pared para encontrar el **Tesoro Caja de enamorado** ❸. Vuelve a subir y sube por la piedra central, impulsa a tu hermano por la escalera para que haga caer una caja y síguele hasta tener una escena en unas catacumbas.

Cuando acabe la escena sigue hacia la derecha y baja por la pared. En la siguiente zona entra en la tumba de la izquierda y pasa bajo la estatua para encontrar el **Tesoro Caja de peltre**. Usa la cuerda en la siguiente viga y desciende, salta a la pared de la derecha y entra en el hueco de la pared para encontrar una caja que debes empujar para subir por ella.


1


2


3

Ve hacia la derecha según subes hasta ver el puente de madera destruido de antes. Cuélgate del borde y desciende para encontrar el **Tesoro Reloj de calavera "Memento mori"**. Vuelve a subir y sigue el camino hasta otro puente derruido, desde aquí mira hacia la derecha y lanza la cuerda en la caja del otro extremo para cruzar. Antes de hacer nada, pasa por encima de los objetos que ves a la derecha para encontrar el **Tesoro Macillo escocés**. Empuja la caja hasta el fondo y usa la cuerda para balancearte hasta el otro extremo. Sigue hasta una cueva más grande.

Según llegas a la zona desciende por la izquierda y examina el esqueleto para conseguir la **Nota del diario 1**. Sigue hacia la derecha hasta subir al balancín. Espera en el punto medio para que suba tu hermano y salta a los salientes de la pared. Sigue hacia la derecha usando la cuerda y escala a la parte más alta. Verás una caja que debes empujar hasta el balancín para que podáis pasar.

Sigue todo recto, desciende por la escalera y examina el hueco de la pared del fondo para tener una escena. En cuanto acabe la escena tendrás que realizar una huida cargada de acción hasta completar el capítulo.

CAPÍTULO 10
LAS DOCE TORRES

Al poco de avanzar con el jeep verás el **Túmulo de piedras 1** que debes destruir, ya sea disparando o golpeándolo con el jeep ❶. Avanza por la montaña hasta ver unas ruinas justo antes de pasar por un charco de barro, en estas ruinas encontrarás el **Tesoro Caja de tabaco sawasa**.

Sigue el camino principal hasta dar un salto. Según avances por la carretera verás el **Túmulo de pierda 2** a la izquierda de la carretera.

Desde este túmulo verás al fondo a la izquierda una cascada: entra en la cueva que se oculta tras ella ❷. Tira de la caja que ves en la parte superior y llévala al otro extremo para subir y encontrar el **Tesoro Pistola de pedernal erosionada** y la **Nota del diario 1**.

Vuelve al camino principal y avanza hasta pasar por debajo de un puente de madera. Sigue todo recto por el río y mira hacia la derecha antes de llegar al final para poder ver el **Túmulo de piedras 3**. Ya sabes lo que hay que hacer. Ahora tienes que volver al camino principal y antes de llegar al puente de madera verás el **Túmulo de piedras 4** a la izquierda de la carretera. »









» **Al cruzar el puente** verás el **Túmulo de piedras 5** bajo un árbol. Sigue por la izquierda hasta cruzar a un río y verás el **Túmulo de piedras 6** en la misma roca por la que subes. Ve recto según bajas de la roca y sigue el rastro de huellas. Tras cruzar la roca que casi se desprende verás a tu derecha el **Túmulo de piedras 7**. Desde aquí sigue por la montaña hasta llegar a unas escaleras.

Baja del coche y sube por las escaleras. En el suelo del edificio verás un símbolo que debes examinar para conseguir la **Entrada del diario 1**. Sube por las maderas que ves en la pared para encontrar el **Tesoro Frasquito de marfil mogol** sobre una caja. Baja y examina el árbol que ves al final de la cuesta. Examina el cabrestante del jeep y átalo al árbol para poder subir la cuesta. Sigue avanzando hasta realizar otro salto.

Al llegar a la siguiente zona ve hacia la derecha y a la izquierda en el cruce. Según bajas por la montaña verás el **Túmulo de piedras 8** a la izquierda. En las ruinas justo al lado verás el **Tesoro Pergamino**. Sigue hacia la derecha hasta saltar a otra zona. Rodea el lago por la derecha para encontrar el **Túmulo de piedras 9**. Cerca verás la entrada a una cueva por la que debes entrar para encontrar el **Tesoro Ídolo de fertilidad antiguo**. 3

Ve hacia la estructura central y acaba con todos los enemigos. En una de las casas verás una **dinamita** que debes activar para hacer estallar la entrada de la planta baja de la estructura central 4. Entra y examina el círculo central para conseguir la **Entrada del diario 2**. Conduce sobre el puente de madera para que se destruya y usa el cabrestante para romper sus dos pilares y poder avanzar hasta realizar otro salto.

Avanza por el lado izquierdo de la zona hasta ver unas ruinas. En el quicio de la ventana de la planta de arriba encontrarás el **Tesoro Mapa celestial de bolsillo**. Según avances verás una gran roca en la derecha y junto a ella el **Túmulo de piedras 10**. Más adelante verás una escena antes de pasar a la siguiente zona.

Avanza recto para encontrar el Túmulo de piedras 11. Desde aquí ve a la izquierda para encontrar un edificio. Sitúa el jeep cerca de uno de los salientes para llegar y dispara a los barriles explosivos del tejado para romper las maderas. Dentro encontrarás el **Tesoro Botella de cerveza inglesa**. Vuelve al túmulo anterior y ve al fondo del lado derecho para ver un pozo 5, dentro encontrarás la **Nota del diario 2** y el **Tesoro Cilindro para cartas de peltre** si usas el cabrestante para romper una viga.

Vuelve al túmulo y sube a la cumbre de la montaña de más a la izquierda de la zona. Arriba está el **Túmulo de piedras 12** y dentro de la casa derruida el **Tesoro Caja mogola**.

Vuelve al túmulo y ve a la zona más a la derecha del mapa rodeando la montaña o pasando por el túnel. Acaba con todos los enemigos que patrullan la zona y destruye los barriles explosivos de la zona central para entrar en un túnel en el que verás el **Tesoro Bandolera de mosquete inglesa**.

Vuelve a la zona central de la montaña. Encima de una de las rocas verás el **Túmulo de piedras 13** ❻. Sigue hacia el fondo del lado izquierdo para llegar a otra zona con ruinas. Acaba con todos los enemigos y activa la dinamita de la parte central para abrir un camino en el que encontrarás el **Tesoro Lata de té antigua**.

Ahora ve hacia la cumbre de la montaña más alta del lado derecho. Antes de dar el salto que te impide volver atrás verás el **Túmulo de piedras 14** a la izquierda del camino. Avanza por la cumbre hasta ver una alta estructura en el lado derecho y examínala para conseguir la **Entrada del diario 3**. En esta misma zona podrás hablar con Sully para conseguir la **Conversación opcional 1** y con tu hermano para conseguir la **Conversación opcional 2** ❼. Escala la estructura para encontrar el **Tesoro Moneda de dos peniques escocesa** y en la cumbre pulsa L3 para ver la siguiente torre. Antes de ir hacia ella debes romper el **Túmulo de piedras 15**.

Vuelve al jeep y avanza por el camino hasta la siguiente zona. Ve hacia la torre y examina el suelo de la primera planta para conseguir la **Entrada del diario 4**. Sube a lo más alto de la torre y examina la caja para hacer que caiga. Empuja la caja hasta la zona central para subir hasta la rueda que debes girar para que baje el puente levadizo. Cuando lo hagas llegarán varios camiones con enemigos. elimínalos, cruza el puente con el coche y avanza hasta la siguiente zona.

Sigue el camino principal por la montaña. En el desfiladero verás el **Túmulo de piedras 16**, al destruirlo conseguirás el **Trofeo Gamberro tumulario**. Más adelante tendrás que usar el cabrestante para subir el jeep por la cuesta. Cruza el puente ve hacia la estructura que ves al fondo para tener una escena.

Sube las escaleras centrales y ve al fondo del lado izquierdo. Sobre unas cajas de madera verás el **Tesoro Cajita de rapé escocesa**. Vuelve atrás y pide ayuda a Sam para abrir la puerta de la estructura de la izquierda. Baja la escalera y mueve la estantería del fondo para encontrar una pared falsa. Coge uno de los bidones explosivos que ve para abrir camino y avanza hasta llegar a otra zona.

Nada más entrar en la sala ve hacia la izquierda y mira detrás de las cajas para encontrar el **Tesoro Pichel de latón y marfil**, vuelve a la entrada y rompe las cajas más próximas para encontrar el **Tesoro Pistola de bolsillo**.

Desciende por la escalera central y sigue a tu hermano hasta tener una escena, durante ella serás emboscado por varias oleadas de enemigos y finalmente debes volver a hablar con tu hermano para completar el capítulo.







CAPÍTULO 11

OCULTO A SIMPLE VISTA

Baja por las escaleras hasta la zona del mercadillo. Según baja,s avanza por el callejón de la izquierda para encontrar el **Tesoro Taza de arcilla**. Vuelve a la zona del mercado y ve por el lado derecho hasta llegar a un puesto en el que venden una brújula. Habla un par de veces con el dependiente hasta conseguir el **Tesoro Brújula «antigua»** ❶.

Avanza por la zona del mercado y al bajar una pequeña escalera examina el lémur que verás a tu izquierda. Cuando acabe la escena avanza un poco más para hacer que te siga y después habla con Sullivan para conseguir la **Conversación opcional 1** ❷. Sigue a tu compañero hasta el siguiente mercado.

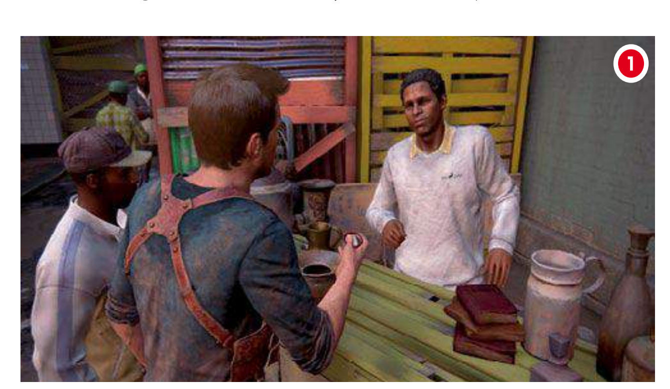
Intenta abrir la puerta de la iglesia que ves al fondo y ve hacia el callejón de la derecha. Cuélgate del borde y avanza por las siguientes columnas hasta entrar en la iglesia. Nada más entrar, ve hacia el lado opuesto de la zona para encontrar el **Tesoro Cuenco de nefrita y jade** junto a una estatua. Avanza por el pasillo para llegar a la siguiente zona de la iglesia.

Examina el altar central para tener una escena. Para completar este puzle primero debes escalar por la escalera de madera. Salta al contrapeso derecho de la parte central y ve al otro lado de la zona. Espera a que termine de colocar de nuevo los contrapesos y salta al de la derecha. Espera unos segundos a que el de la izquierda casi se eleve del todo y sube por él hasta unas maderas. Desde aquí debes ir subiendo por los engranajes hasta la zona de las campanas. Primero debes activa la del Escorpio, después la de Sagitario, la tercera la de Leo y finalmente la de Tauro.

Sube por la escalera que se desprende, cruza al otro lado usando la cuerda y cuélgate de la palanca para detener el mecanismo de la torre. Suelta la palanca y cruza por el mecanismo antes de que se active de nuevo. Sube al engranaje que ves en la pared para mover la aguja hasta el tres romano y sal al exterior.

Desde este punto tendrás que ir escalando hasta llegar a la parte de la campana. Antes de hacer nada, sube por la fachada del exterior para llegar a los balcones superiores y en uno de ellos encontrarás el **Tesoro Daga con mango de marfil** ❸. Vuelve a bajar y examina el mecanismo de la campana para tener una escena.

Salta al péndulo de la campana y prepárate para una aparatosa caída. Antes de bajar por las escaleras centrales rodea la zona y busca entre los escom-


1


2





bros para encontrar el **Tesoro Globo de bronce calentador de manos.**

Baja por las escaleras y avanza por la zona hasta llegar a una sala en la que tendrás una escena. Para completar este puzle primero debes seleccionar la pieza de la calavera y pulsar L1 y luego la de la espada y pulsar R1. Pero vayamos por partes...

Abandona el puzle de momento y ve hacia la sala de la izquierda. Pulsa L2 y fija la mirada en el cuadro de color rojo que ves en cada cuadro para que Nathan anote los símbolos de cada uno de ellos. Ve al puzle, selecciona la primera pieza y pulsa L1, la segunda y la tercera debes moverlas pulsando R1. Así harás que el puzle cambie.

Para completar el siguiente paso primero debes hacer una foto a los tres nuevos símbolos que aparecen en el puzle. Ve hacia la sala de la derecha y repite el paso de anotar los símbolos de los cuadros rojos. Ve al puzle, selecciona la primera pieza y pulsa R1, en la segunda pieza pulsa L1 y en la tercera pieza pulsa dos veces L1. Así harás que el puzle cambie.

De nuevo saca una foto a los dibujos, pasa al siguiente pasillo y fotografía los cuadros rojos. Ve al puzle, selecciona la primera pieza y pulsa dos veces L1, en la segunda pieza pulsa L1, en la tercera pieza pulsa dos veces L1 y en la cuarta pieza pulsa R1. Cuando termine de recolocarse el aparato, tienes que realizar una foto a cada uno de sus círculos de su superficie para que se active una nueva escena.

Una vez que acabe la escena sal de la iglesia y vuelve al primer mercado del capítulo. En el otro extremo de la zona aparecerá un vehículo blindado enemigo. Sí, tiene mala pinta. Para sortear esta zona debes ir avanzando y moverte de un lado a otro del mercado para que el blindado cambie de posición. Sigue así hasta que llegues al hotel del fondo a la derecha. Cuando el blindado atraviese la pared, vuelve a ir hacia la izquierda para que salga del hotel y vuelve a entrar para salir por la pared del fondo. En el callejón, sube por la escalera de mano y móntate en el jeep para emprender la huida.

En esta primera parte de la huida tendrás que ir bajando por la colina en la que está situada la ciudad mientras esquivas las balas del blindado ❹. Tienes muchas rutas posibles, aunque Sullivan te irá indicando los mejores tramos a seguir. Si le haces caso, te irá bien.

Durante la huida asegúrate de ir cambiando de vehículo antes si ves que el tuyo comienza a echar humo. Esto significa que está a punto de estallar. En la parte final de la persecución asegúrate de no dejar de disparar al motor del vehículo que te persigue para evitar ser arrollado.

CAPÍTULO 12
EN EL MAR

Avanza todo recto según comienza el capítulo. Pasa la primera cala de arena y ve hacia la playa más grande de la izquierda ❶. Desembarca en su costa y ve hacia una cueva que verás a la derecha. Dentro encontrarás la **Nota del diario 1**. Sal de la cueva y ve hacia la derecha para ver una tumba que tiene una cruz de madera. Examina la cruz para conseguir la **Entrada del diario 1**. Vuelve a la lancha, rodea la isla por la izquierda y desembarca en la playa que ves en el lado opuesto. Según llegas a la playa, ve al fondo de la derecha para encontrar unos restos de madera, entre ellos verás el **Tesoro Pitillera con cierre de combinación**.

Vuelve a la lancha y navega hacia la izquierda hasta ver unas pequeñas islas y los restos de un barco. Desembarca en la isla y registra los restos para conseguir la **Nota del diario 2**. Ve hacia los restos del barco y examina el mástil para conseguir la **Entrada del diario 2** ❷. Bucea dentro del barco para encontrar el **Tesoro Reloj de sol de bolsillo de latón** entre unos corales. Al volver a la lancha conseguirás el **Trofeo El regreso de Marco Polo**.

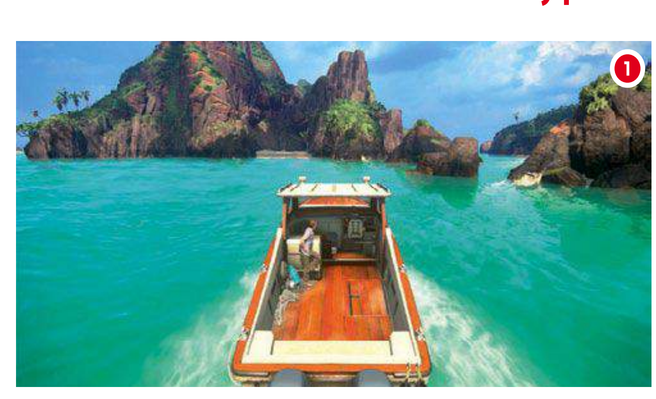
Vuelve a la primera de las playas que exploraste. Desde aquí ve hacia la derecha hasta ver una torre en otra isla y recibir el aviso de Sam. Desembarca en la isla y ve hacia la torre subiendo por las escaleras. Examina el suelo para ver una escena y sigue avanzando hasta la torre. Sube a lo más alto y examina el símbolo de la pared.

Baja de la torre y avanza recto. Un poco más adelante verás un esqueleto clavado en una madera. Examínalo para conseguir la **Entrada del diario 3** ❸. Sin moverte, date la vuelta y verás el **Tesoro Pichel de madera y plata** bajo una roca.

Sigue el camino hacia la izquierda para llegar a la playa y según llegas mira hacia la derecha para ver una cueva en la que encontrarás el **Tesoro Estuche de plata persa**.

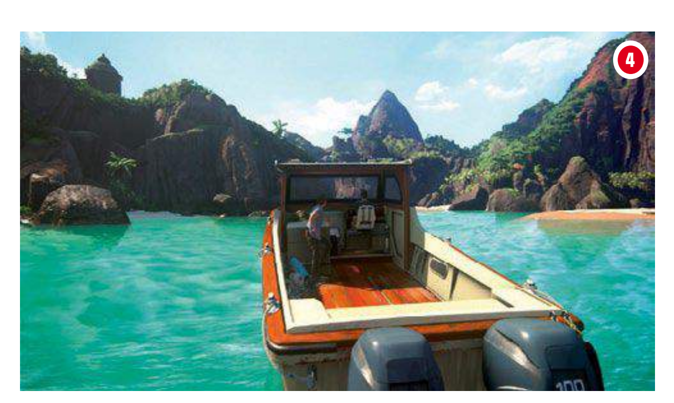
Ahora vuelve a la lancha y rodéala para llegar a la zona que está detrás de la torre. Aquí encontrarás una pequeña zona de arena entre unas rocas ❹. Desembarca y avanza por el camino entre las rocas para encontrar el **Tesoro Colgante panameño**.

Ve hacia el norte de la torre y pasa por debajo de los arcos de piedra de la montaña, nada más pasarlos verás un saliente a la izquierda por el que debes subir para encontrar el **Tesoro Estuche de cuero persa**. Sigue rodeando la montaña según vas mirando hacia la izquierda para poder ver una entrada que lleva al interior de la montaña.









Escala por la roca central y usa la cuerda para llegar a la otra pared. Avanza hasta bajar la primera escalera y sigue por el túnel de la derecha para encontrar el **Tesoro Cuenco de bronce con boquilla deccani.** Ve hacia la entrada para descubrir que está cerrada y escala por la pared de la izquierda para encontrar un camino secundario.

Escala por la pared de la izquierda, cruza por el arco y ayuda a tu hermano a subir a lo alto de la roca. Cuando termine la escena, sube por las maderas, salta a la estructura de la izquierda y entra en la cueva para encontrar el **Tesoro Talla de elefante mogola**. Sigue el camino hasta reunirte de nuevo con tu hermano. Sigue hasta el risco del fondo y habla con tu hermano para tener la **Conversación opcional 1** 5.

Escala por la siguiente montaña, entra en la torre y registra las cajas de la izquierda para encontrar el **Tesoro Casco otomano.** Sube por la torre y cruza al otro lado con la cuerda. Mucho cuidado con no caer por la cuesta, porque primero tendrás que ir hacia la izquierda por el saliente para encontrar el **Tesoro Jarrón de bronce deccani**.

Desciende por la rampa, sigue el camino de la izquierda por el desfiladero y escala por la pared de la izquierda hasta llegar arriba. Desde aquí mira hacia la montaña del otro lado del desfiladero y prepárate para usar la cuerda durante el salto para balancearte. Encontrarás el **Tesoro Extraña reliquia** 6. Vuelve al camino principal y antes de bajar por la rampa ve a la derecha y baja por las rocas. Mira hacia la estatua que tiene una lanza para encontrar la **Entrada del diario 4**.

Vuelve a subir, deslízate por la rampa y usa la cuerda para engancharte en la lanza de la estatua. Desde aquí salta a la lanza de la siguiente estatua y usa la cuerda. Antes de bajar por la cuerda debes balancearte para llegar al hueco en el que se encuentra la estatua y recoger el **Tesoro Ganso mítico jansa**. Vuelve a la cuerda y desciende a la parte inferior. »

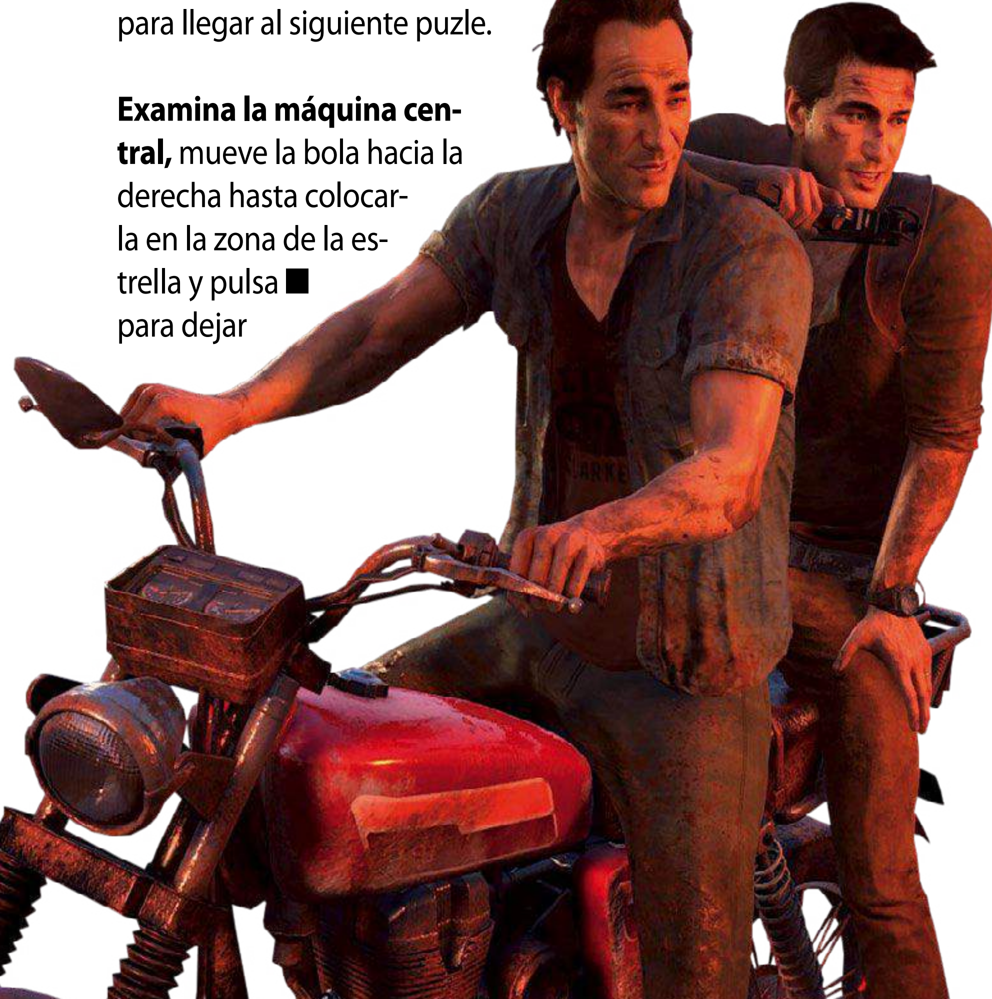




» **Antes de seguir el camino principal** ve hasta la sala del fondo. Examina la maqueta central para conseguir la **Entrada del diario 5**. Examina la pequeña estatua de oro y el resto de representaciones que ves por las paredes. Entra en el agua y nada hasta la siguiente sala. Examina las cosas que ves por la mesa y habla con tu hermano para conseguir la **Conversación opcional 2**. Rodea la zona por la derecha, entra en el agua y ve a la derecha para encontrar el **Tesoro Caja de caparazón de piqué** junto a las raíces de un árbol. Vuelve al camino principal, pisa la baldosa del pasillo y abre la puerta con la ayuda de tu hermano para llegar al siguiente puzle.

Examina la máquina central, mueve la bola hacia la derecha hasta colocarla en la zona de la estrella y pulsa ■ para dejar la bola con la mitad izquierda de color negro y la otra de color blanco, Mueve la estructura hacia la izquierda y de nuevo haz girar la siguiente bola hasta que tenga el mismo símbolo que se ve en la sombra de la luz que entra por el techo de la zona. Con esto habrás solucionado la primera parte.

En el siguiente paso debes centrarte solo en la fila central de bolas, aunque la de más arriba también se está moviendo. Empieza por hacer girar la bola de que tiene tres rayas hasta dejarla en la posición que corresponde y luego lleva las bolas hacia la derecha hasta ver una estrella en la que podrás mover solo la que tiene una línea sin mover la otra. Cuando coloques las dos bolas donde corresponde completarás la segunda parte.



En el tercer puzle primero lleva las bolas hacia la izquierda para mover solo la flecha que tiene la punta en forma de flecha, según la vayas moviendo mueve la bola hacia la derecha para comprobar si los giros que hace según mueves la bola son los correctos para dejarla como corresponde. Busca la estrella en la que moverás solo la otra bola y de nuevo calcula los movimientos para que al moverse se quede como debe.

Al completar esta parte se abrirá un pasadizo y tendrás que examinar la palanca para subir por el ascensor. Cuando acabe la escena sube por la pared de la izquierda, escala por la pared de la otra montaña y usa la tirolina. Vuelve hasta la lancha y ve hasta la estatua de la escena anterior.

Primero acércate a ella y mírala de frente desde abajo para poder conseguir la **Entrada del diario 6**. Sube hasta la estatua y pide ayuda a tu hermano para alcanzar la parte superior, al hacerlo tendrás una escena y terminará el capítulo.

CAPÍTULO 13
VARADO

Avanza por encima de la palmera para tener una escena. Sigue por el camino de la derecha, pasa por el borde y al saltar examina la caja de suministros. Desde aquí sigue el camino por la montaña hasta tener una escena.

Sal de la cueva, avanza y, cuando hayas completado la primera zona de escalada, ve hacia el borde de la derecha, cuélgate y desciende un poco más hacia la derecha para ver el **Tesoro Anillo persa** en un saliente ❶. Vuelve arriba y sube por la montaña hasta usar una cuerda para cruzar al otro lado de la montaña. Un poco más adelante verás otra escena.

Examina el tronco y ata la cuerda. Balancéate y salta a la cueva que está a la izquierda de la catarata. Según avanzas mira hacia la izquierda para ver el **Tesoro Pichel de madera**. Avanza por el camino y salta a la roca central, sube a lo más alto y salta al otro lado. Ve a la izquierda y examina la pared de la derecha para conseguir la **Entrada del diario 1**. Salta a la rampa y luego a los salientes de la derecha.

Según avanzas por la cueva ve hacia la izquierda para encontrar el **Tesoro Catalejo** junto a una caja y barriles ❷. Avanza hasta el exterior. Si miras arriba verás un esqueleto colgando: examínalo para conseguir la **Entrada del diario 2**. Registra el cadáver de la izquierda para conseguir la **Nota del diario 1**. Escala por la pared de la derecha, registra el esqueleto para conseguir una nueva herramienta y avanza hasta encontrarte con dos enemigos.

Como no tienes arma tendrás que esperar al momento oportuno para acabar con alguno y quitarle su arma. Desde este punto tendrás que avanzar por varias zonas acabando con los enemigos hasta usar la cuerda para llegar a otro lado de la montaña.

Avanza por el camino hasta subir por una roca. Examina el esqueleto para conseguir la **Nota del diario 2**. Entra en la cueva de la izquierda y sigue hasta el fondo para encontrar el **Tesoro Puñal ocultable**. Vuelve atrás y escala por la pared para tener una escena.

Sigue por la selva hasta caer en una casa. Cruza el tramo en el que tienes que ir agachado y cuando pases por el agujero de una pared ve a la derecha para dejarte caer a otra casa. Baja por la derecha y en el fondo encontrarás el **Tesoro Botella barbada francesa**. Vuelve atrás y sigue el camino hasta una zona más amplia. Ve al piso superior del lado izquierdo y empuja la caja por la que tendrás que subir para salir de la zona.





CAPÍTULO 14

CONMIGO EN EL PARAÍSO

Nada más empezar ve a la derecha y entra por el hueco de la pared. Al otro lado acércate al carro que ves al fondo para encontrar el **Tesoro Figura de pájaro tallada en cuerno** ❶. Salta a la zona inferior y habla con tu hermano para conseguir la **Conversación opcional 1**.

Salta a la calle principal y entra en la taberna que ves en el lado izquierdo de la calle. Nada más entrar sube a la primera planta y ve hacia las sillas de la parte central para hablar con Sam y conseguir la **Conversación opcional 2** ❷. Durante la conversación puedes elegir las respuestas que quieras.

Vuelve a la calle y entra en la herrería. Examina la espada que ves en la mesa de trabajo. Cuando acabe la escena habla con tu hermano para conseguir la **Conversación opcional 3**. Ve por el pasillo del fondo y sube a la planta de arriba, encima del escritorio del cuarto encontrarás la **Nota del diario 1**.

Sal de la herrería y entra en el establo. Examina el esqueleto del caballo para conseguir la **Entrada del diario 1**. Cuando Sam llegue a la zona central habla con él para conseguir la **Conversación opcional 4**.

Sal del establo por donde entraste y examina la lápida que ves a la izquierda para conseguir la **Entrada del diario 2**. Ve por la primera calle de la derecha, entra en la tienda de la izquierda y ve al pasillo trasero para encontrar el **Tesoro Jarrón mogol**. Sube al piso superior y examina la muñeca que ves junto a la cama.

Vuelve a la calle, baja la escalera y examina la estatua para conseguir la **Entrada del diario 3**. Espera a que tu hermano se coloque en la máquina de tortura y habla con él para conseguir la **Conversación opcional 5** y la **Entrada del diario 4** ❸. Entra en la prisión que tienes justo a la izquierda, ve a la parte trasera y en la celda del medio encontrarás el **Tesoro Cuenco de piedra antigua**.

Vuelve a la calle y entra en la planta baja del edificio del fondo. Avanza por la ventana y luego por debajo de los escombros para llegar a unos túneles. Ve a la derecha en el cruce y examina el mapa del distrito comercial y la calavera en el otro lado antes de subir por la escalera de mano. Al subir al siguiente túnel ve a la derecha para encontrar el **Tesoro Botella de cobre pintado**. Vuelve y sigue hasta llegar a otra zona.

Acaba con los enemigos que veas, incluyendo a varios con armadura y escopeta. Usa la cuerda para cruzar la zona y salta hasta la planta inferior del siguiente edificio para encontrar la **Nota del diario 2** sobre una mesa. Pasa al siguiente pasillo y escala por la pared para encontrar el **Tesoro Botella de jade mogola** en el lado izquierdo. Salta por el agujero de la pared hasta la siguiente casa.









En esta zona encontrarás más enemigos. Cuando acabes con todos, ve al último edificio e impulsa a tu hermano. Sube por la torre hasta lo más alto y usa la cuerda para llegar al otro lado de la montaña. Salta a la siguiente zona y ve a la derecha para ver una viga de madera en la que debes usar la cuerda ❹ para encontrar el **Tesoro Navaja plegable** sobre un escritorio. Vuelve y entra por la ventana del edificio del fondo. Usa la cuerda para cruzar al otro lado y ve a la izquierda para llegar a una sala en la que encontrarás el **Tesoro Jabalí de bronce grande**. Vuelve atrás, usa la cuerda y déjate caer por la rampa hasta llegar a otro edificio.

Espera a que acabe la conversación, sube por la escalera y ve hacia la derecha para encontrar el **Tesoro Jarrón recio**. Vuelve abajo y sigue el único camino hasta un gran patio.

Tras la conversación ve a la izquierda. Sam examinará un esqueleto. Cuando acabe la conversación habla con él para conseguir la **Conversación opcional 6**. Ve a la esquina del fondo de la derecha para ver el **Tesoro Jarra mogola** junto a una columna. Entra en el edificio del fondo, pasa a la sala de las estatuas y activa la palanca de la izquierda antes de pedir ayuda a Sam para abrir la puerta.

CAPÍTULO 15
LOS LADRONES DE LIBERTALIA

Ve a la izquierda hasta ver un cuadro en el que pone ladrón. Bajo la estantería de la derecha encontrarás el **Tesoro Frasco esmeralda** ❶. Avanza hasta ver una gran cabeza de mármol blanco en el suelo y examínala para conseguir la **Entrada del diario 1**. Ve al fondo del lado izquierdo y examina el esqueleto de la estantería y habla con Sam para conseguir la **Conversación opcional 1** ❷. Examina los cajones y armarios hasta encontrar la **Nota del diario 1**, la **Nota del diario 2** y la **Nota del diario 3**. Cuando pase un tiempo Sam te llamará y debes hablar con él para conseguir la **Conversación opcional 2**.

Tras la escena Sam tendrá una idea y debes ayudarle a mover la estantería. Hará girar una rueda para bajar una lámpara. Súbete a la estantería para llegar a la lámpara con el cuerda y balancéate para colgarte de la cadena. Avanza por la pared hasta salir al exterior. Sube por la fachada de la torre para entrar en ella. Sigue ascendiendo hasta la planta superior, impulsa a tu hermano y espera a que deje caer una caja para que puedas subir. Al poco de comenzar el descenso, tocará huir...



Céntrate en seguir a Sam y llegarás a una torre en la que lucharás contra Nadine. Intenta golpearla antes de que te machaque contra un mueble, golpéala contra la pared para recibir otra tanta de golpes que te llevarán la fachada de la torre. Sube rápido, usa la cuerda para llegar a la planta superior y salta sobre Nadine...



CAPÍTULO 16
LOS HERMANOS DRAKE

Nada más comenzar, ve al fondo del lado derecho para encontrar una fuente. Encima de un banco que verás más a la izquierda encontrarás el **Tesoro Soldado de juguete**. Sigue a tu hermano hasta entrar en la buhardilla de la mansión. Examina las cajas que ves por la zona y el papel encima del escritorio. Vuelve junto a tu hermano y salta por la trampilla.

Entra en la siguiente habitación y examina la caja de la derecha para encontrar un diario. Avanza por el pasillo y examina el jarrón para tener una conversación con tu hermano, date la vuelta y cruza la puerta del fondo.

Según entras ve hacia la derecha y examina el papel del escritorio, espera a que venga Sam y habla con él para conseguir la **Conversación opcional 1** ❶. Vuelve al pasillo y abre la puerta del fondo.

Cuando acabe la escena sube por la escalera para encontrar el **Tesoro Hidroavión de juguete**. Baja las siguientes escaleras y abre la caja que ves en el suelo, abre las dos siguientes puertas para tener una escena.

En esta zona debes examinar el papel de la cocina, el libro de la mesa, la estatua y el globo terráqueo un par de veces. Pasa a la siguiente zona y examina la figura de la izquierda, la mesa central y el papel junto a la ventana. En la siguiente sala examina la estatua para cambiar el casco y la caja del fondo antes de pasar a un salón.

Nada más entrar examina la estatua de la izquierda. Rodea la escalera y atraviesa el pasillo del fondo. Examina la revista, el gong, la escafandra, los papeles y el libro para hablar con Sam y conseguir la **Conversación opcional 2** y otra vez para la **Conversación opcional 3** ❷.

Vuelve al salón y baja a la zona central y examina el papel de la mesita de la derecha, una caja bajo una ventana, otra estatua, un gramófono, la chimenea. Finalmente mueve la estantería para ver una escena. Escala por la estantería y salta a la barandilla que tienes atrás. Mira debajo del sofá para encontrar el **Tesoro Bola de nieve pirata**.

Vuelve y sigue por la pared hasta entrar en el conducto. Sigue el camino hasta llegar a otra habitación. Antes de abrir la puerta examina los medicamentos de la izquierda, la foto junto a la cama, la llave en la cómoda del fondo y una nota cerca de las ventanas. Sal de la habitación y abre la otra puerta del pasillo. Examina la caja bajo el escritorio para tener una escena.

Ya solo debes seguir a tu hermano para terminar el capítulo.


❶


❷

CAPÍTULO 17
PARA BIEN O PARA MAL

Sigue a Elena hasta tener una conversación cerca de una rampa. Luego, impúlsala para que baje la escalera de mano y sube. En el siguiente cruce habla con ella para conseguir la **Conversación opcional 1** ❶. Justo a la izquierda verás el **Tesoro Jarrón acampanado mogol** en el risco. Sigue a Elena y antes de pasar por debajo de un tronco habla de nuevo con ella para conseguir la **Conversación opcional 2**. Avanza por el lado derecho y sigue a Elena.

Según llegas a la zona ve a la izquierda e impulsa a Elena de nuevo para que baje otra escalera. Espera a que lance una caja en el lago. Usa la cuerda para llevarla junto a la roca central y sube por ella. Sigue hasta caer por una rampa y prepárate para usar la cuerda. Sube por la pared y luego en el ascensor cuando Elena lo haga bajar. Ve a la cueva de la izquierda y escala otro tramo más para reunirte con Elena. Cuando termine de hablar, vuelve a hablar con ella para conseguir la **Conversación opcional 3** y la **Conversación opcional 4**. Ve a la derecha para ver la rampa por la que antes caíste y salta a esa zona para encontrar el **Tesoro Caja con bisagras** mogola. Vuelve arriba y sigue por el sendero, escala por la pared y salta a la roca central. Desde aquí salta a la siguiente montaña.



Acaba con todos los enemigos tras la escena y sube al jeep que ves cerca de la torre. Conduce hasta el primer río y avanza a contracorriente hasta llegar al molino. Baja del jeep y mira hacia el molino para conseguir la **Entrada del diario 1** ❷. Usa el cabrestante del jeep para romper la viga de más a la izquierda y podrás subir por la estructura. Ve al balcón de la izquierda para encontrar el **Tesoro Cuenco de servir de jade** sobre una caja. Mueve la caja de la zona central para subir a la planta superior, sal por la ventana y rodea la fachada hasta la rueda del molino. Cuando Elena detenga el molino, cruza para reparar el ascensor.



Corre hacia el ascensor y prepárate para la llegada de varias oleadas de enemigos según vaya subiendo. Una vez arriba acaba con todos en la zona de los camiones y usa la cuerda para llegar al otro lado de la montaña. Sube por la pared y acaba con los dos últimos enemigos en la parte del ascensor. Salta a la zona del ascensor y rodea el borde hacia la derecha para encontrar el **Tesoro Cuenco de piedra antiguo**.

Sube al jeep y rodea la zona hasta los camiones. Sube por la rampa y avanza hasta cruzar un río y llegar a unas puertas de madera. Baja y sube a la roca central, desde aquí usa la cuerda para llegar al puente y haz girar la rueda para abrir la primera compuerta. Cruza por la compuerta y gira la otra rueda.

Al llegar a la siguiente zona ve hacia la derecha, coge toda la velocidad que puedas y salta por el puente. Sigue por el río y mira a la derecha para ver una escalera de mano. Sube por ella y entra en la casa que verás al fondo para encontrar la **Nota del diario 1**, sal por la ventana del fondo para encontrar el **Tesoro Quemador de incienso de peltre**. »

» **Vuelve al jeep y sigue el río hasta el final.** Baja del jeep y examina el mecanismo del siguiente molino para encontrar el **Tesoro Cierre de combinación del siglo XVIII**. Examina el lado derecho del ascensor para introducir el jeep y tira de la palanca para que suba. Durante el trayecto de subida debes hablar con Elena dos veces para conseguir la **Conversación opcional 5** y la **Conversación opcional 6**. Sal del ascensor.

Sigue por el camino sin bajar del jeep. Durante la escena en el puente, prepárate para usar la cuerda... Luego, avanza por la orilla más cercana al río y antes de escalar por la roca mira al segmento del puente que queda en pie para conseguir la **Entrada del diario 2** ❸.

Escala la roca y sigue a Elena por el sendero, sube por las rocas de la izquierda y avanza hasta ver la cueva. Salta al otro



lado del río y rodea la zona por el risco, antes de entrar por la cueva del fondo sube por la pared de la derecha para encontrar una bolsa con la **Nota del diario 2**. Vuelve a bajar, escala por la pared para entrar en la siguiente cueva y avanza.

CAPÍTULO 18
NUEVA DEVON

Avanza recto por el pantano y ve al fondo a la izquierda para encontrar el **Tesoro Jarrón recio mogol**. Vuelve atrás y examina la puerta del fondo para hablar con Elena y conseguir la **Conversación opcional 1**. Mira a la izquierda para ver una señal de madera, espera a que se acerque Elena para que la lea y habla con ella para conseguir la **Conversación opcional 2**. ❶

Sube a la estructura de piedras del centro del pantano, salta a la madera y ve saltando hacia las demás a la derecha hasta llegar a una que tiene una jaula con un esqueleto que puedes examinara para conseguir el **Tesoro Daga mogola pequeña**. Vuelve a la estructura de piedras y salta por las maderas hasta el muro del fondo. Escala la fachada.



Salta al agua y ve a las ruinas de la izquierda pegado a la muralla. Al final de la muralla verás un arco junto a un árbol y el **Tesoro Candelero mogol.** Escala por las maderas hasta entrar en una casa y agáchate para pasar por debajo de los escombros. Ve a la derecha para llegar a un cuarto y en la cama encontrarás la **Nota del diario 1**. Sube a la planta superior y examina el símbolo del dragón antes de avanzar por la izquierda.

Cruza por el agua e intenta acabar con todos los enemigos que puedas antes de ser detectado. Tendrás que acabar con varias oleadas que aparecen por la zona antes de poder entrar en las cuevas del fondo. Entra en la cueva, zambúllete en el agua y ve hacia la derecha para volver al exterior.

Salta a la zona inferior y bajo el cadáver del ahorcado encontrarás la **Nota del diario 2**. Al recogerlo podrás hablar con Elena para conseguir la **Conversación opcional 3**. Ve hasta el edificio del fondo, cruza al

otro lado del río y ve hasta el otro extremo para encontrar el **Tesoro Caja circular mongola** junto a un árbol. Usa la cuerda para subir por las rocas y empuja la caja para que la corriente la arrastre hasta el edificio del fondo. Sácala del agua usando la cuerda y escala por ella para llegar al tejado. Al poco de avanzar do se derrumbará y acabaréis en el río.

Nada más llegar al río debes hablar con Elena para conseguir la **Conversación opcional 4** ❷. Nada hacia la estatuas de los ángeles y bucea para encontrar el **Tesoro Tocado mogol** en una esquina del edificio por el que debes avanzar. Una vez dentro, escala por la pared del fondo para llegar a un cuarto y examina la figura que ves encima de una cómoda. En el siguiente pasillo examina la estufa para conseguir la **Entrada del diario 1**. Veal otro extremo del pasillo y mira detrás del sofá para encontrar el **Tesoro Cáliz de latón español**. En la siguiente habitación encontrarás la **Nota del diario 3** encima de un escritorio y también otra figurita. Entra por la chimenea y avanza hasta salir al exterior.

Ve hacia la izquierda y examina cualquiera de los cañones antes de entrar en la siguiente mansión. Pasa a la siguiente zona, ve hacia el lado izquierdo y salta hacia al río de tal forma que puedas llegar al otro lado antes de que la corriente te arrastre. Espera a que venga Elena para ayudarte en el contrapeso para poder cruzar. Avanza hasta el fondo y salta al río para subir por la columna hasta el piso superior. Ve hasta el fondo y empuja la estantería para que Elena pueda subir y mueve la estantería que bloquea el camino para avanzar.

Avanza por el pasillo y examina el cuadro que ves a la izquierda. Entra por la primera puerta del pasillo. Cuando acabe la escena recoge el papel que tenía Elena en las manos para conseguir la **Nota del diario 4**. Examina el centro de la mesa para conseguir la **Entrada del diario 2**. En la siguiente sala examina la chimenea para conseguir la **Nota del diario 5** antes de volver al exterior.

Escala por el muro hasta arriba y echa un vistazo al camión que se ve a lo lejos. Rodea el edificio hasta el fondo para encontrar unos cañones que puedes examinar y también el **Tesoro Elefante pintado mogol** en una esquina de la casa ❸. Entra en la casa y avanza hasta un salón. Antes de nada habla con Elena para conseguir la **Conversación opcional 5**. Examina el arpa y el piano antes de saltar por el agujero del otro lado.

Examina los escombros junto a la puerta y recoge las armas que veas. Sube la escalera central y sigue a Elena. Cuando intentéis abrir una puerta, seréis emboscado por varias oleadas de enemigos. Eliminálos y termina de abrir la puerta. Nada más cruzarla verás una escena en la que Elena coge una carta. Cuando termine de leerla recógela para conseguir la **Nota del diario 6** antes de entrar en la siguiente sala.

Sube por la escalera de caracol y ve hasta el fondo para encontrar el **Tesoro Vajilla mogola** sobre un escritorio. Vuelve a la planta baja y examina el escrito de la pared, recoge el mechero de Sam en la zona circular del fondo, la estatua y las espadas cruzadas para que Elena termine descubriendo el pasadizo secreto.


2


3

CAPÍTULO 19

EL DESCENSO DE AVERY

Avanza por el túnel, examina las huellas que verás en el suelo y avanza hasta llegar a una sala con una trampa. Para cruzar la trampa solo debes ir pisando en las baldosas que tienen huellas.

En la siguiente sala ve hacia la izquierda e intenta apartar los escombros. Trata de mantener encendida la linterna y espera a que sea Elena la que te consiga una antorcha. Impúlsala para que suba por la columna central, avanza por el siguiente túnel hasta llegar a otra cueva.

Examina los esqueletos que tienes delante, avanza hacia la izquierda y sigue por la cueva hasta ver unas momias. Cuando te acerques a ellas tendrás que realizar una voltereta hacia atrás para evitar la trampa. Sigue por el pasillo esquivando más trampas y baja por la rampa de la izquierda.

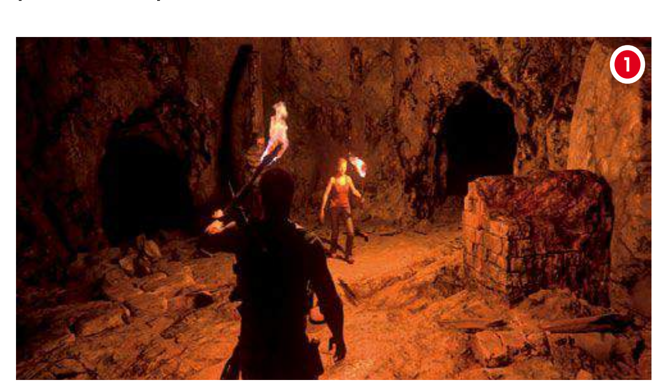
Terminarás llegando a otra sala con esqueletos y debes ir hacia la derecha. Ten cuidado con el tramo porque está lleno de trampas y en la sala del fondo te esperan más. En esta sala verás dos caminos que van hacia la derecha. Primero debes ir al que está más a la izquierda para bajar por unos escalones de piedra, junto al último encontrarás el **Tesoro Jarrón de piedra antiguo** ❶.

Vuelve a subir y ve por el otro pasillo hasta una zona en la que verás unas bengalas azules. Según vayas a la izquierda llegarás a unos túneles en los que te encontrarás con soldados. Debes ir avanzando hasta llegar a una zona inferior tras derrotar a un enemigo que lleva armadura y ametralladora pesada.

Date la vuelta según caes y pasa por entre las plantas. Ve al fondo y examina la puerta para encontrar una llave y una carta. Avanza hacia la derecha hasta caer a otra zona y prepárate para una doble trampa. Sigue hasta ver las estatuas de unas sirenas y ve a la izquierda para encontrar el **Tesoro Garrote decorativo mogol** ❷ sobre unos barriles. Sigue el camino a la derecha hasta otra trampa.

Para cruzar esta trampa debes comenzar por la segunda baldosa de la izquierda, luego hacia arriba hasta llegar al hueco del suelo, tres veces a la derecha, una hacia arriba, una hacia la derecha y finalmente hacia arriba para cruzar.

Avanza por el siguiente túnel y abre la puerta del fondo. Tras la escena, balancéate sin parar y prepárate para pulsar ▲ y coger la espada para cortar las cuerdas. Cuando escapes tendrás que pasar corriendo el siguiente pasillo para evitar las momias trampas. Tras una aparatosa caída...





CAPÍTULO 20

SIN ESCAPATORIA

Avanza por la cueva y sube por las rocas de la derecha, avanza por el desfiladero hasta ver un punto en el que tienes que usar la cuerda. Antes de hacerlo, sube a la roca de la derecha y salta hasta la siguiente para encontrar en ella el **Tesoro Colgante de flor de jade**. ❶

Al usar la cuerda tendrás una escena en la que verás a tu hermano siendo perseguido por los enemigos. Desde este punto se iniciará una larga sección en la que tendrás que ir acabando con enemigos por varias zonas e incluso usar un par de RPG para destruir los vehículos más grandes.

Cuando el grupo esté reunido de nuevo avanza hasta llegar a una zona con casas. Al bajar la primera escalera date la vuelta y entra en la primera casa de la izquierda. Dentro encontrarás el **Tesoro Jarra de cerámica bellarmine**. Vuelve junto a tu grupo y pulsa L3 para mirar hacia el hidroavión. Salta a la zona del agua y según avanzas sitúate bajo la casa de la derecha y entra en su interior a través del agujero que ves en el suelo ❷. Dentro de la casa encontrarás el **Tesoro Jarrón de jade recio.**

Vuelve junto a tu grupo, empuja el carro hasta el otro extremo y sube por él para llegar a otro edificio. Ve hacia la derecha según entras y escala por la pared para llegar arriba y sal por la ventana para llegar a la siguiente zona.

Sigue al grupo y usa la cuerda en la pasarela que ves a la derecha para que a Nathan se le ocurra la forma de cruzar la zona. Después, empuja la madera que ves junto a Sam para poder saltar al otro lado. Espera a que el grupo se sitúe en la pasarela y usa la cuerda para atraerlos. Cuando todos hayan cruzado cuélgate de la pasarela e intenta cruzar al otro lado para disfrutar de una nueva escena.

Avanza hacia la derecha y antes de pasar por debajo del tercer arco de piedras entra en la casa de la derecha. Nada más entrar mira en la mesa de la derecha para encontrar la **Nota del diario 1**. Sube por la escalera de madera que verás en el pasillo del fondo para encontrar el **Tesoro Jarrón con boquilla pintado** encima de una cómoda.

Vuelve a la calle y avanza hasta ver una estatua, según la miras de frente ve hacia la izquierda y entra por el agujero que ves en la fachada de la casa para encontrar el **Tesoro Botella de perfume mogola**. Vuelve a la calle y empuja el carro de madera para tener una escena que dará por terminado el capítulo.


1


2

CAPÍTULO 21

EL GUARDIÁN DE MI HERMANO



Avanza por la zona y escala la montaña. Un poco más adelante verás unas huellas en el suelo que debes examinar. Usa la cuerda para colgarte de la primera rama y en date la vuelta para saltar a la roca más alta del camino por el que acabas de llegar, en esta roca encontrarás el **Tesoro Pájaro esmaltado mogol**.

Sigue avanzando por varias zonas de escalada hasta llegar una hoguera que está apagada. Mira hacia la derecha para ver un esqueleto que debes examinar para conseguir la **Nota del diario 1** y luego cruza a la siguiente montaña. ❶

Sigue por la montaña hasta caer por una rampa, más adelante llegarás a una cueva con agua. Antes de subir por la pared de la izquierda examina los barriles de la derecha para encontrar el **Tesoro Jarrón de piedra**.

Sigue por la cueva hasta que tengas que atar la cuerda a una madera de la pared y veas un barco pirata en el fondo de la cueva. En vez de ir por la pared que tiene agujeros, mira bajo el arco de piedras por el que acabas de bajar para ver un saliente de color blanco ❷, debes calcular el balanceo de tal forma que te puedas colgar de ese saliente para encontrar el **Tesoro Fruta extraña** dentro del siguiente túnel.

Sigue el camino por la pared de agujeros hasta caer a un lago. Antes de pasar por entre las rocas que ves al fondo ve por el camino de la derecha para encontrar el **Tesoro Caja de Rajastán**. Avanza por entre las rocas y sigue por la siguiente gruta hasta tener una escena, cuando vuelvas a la superficie completarás el capítulo.





❶

❷

CAPÍTULO 22

EL DESENLACE DEL LADRÓN

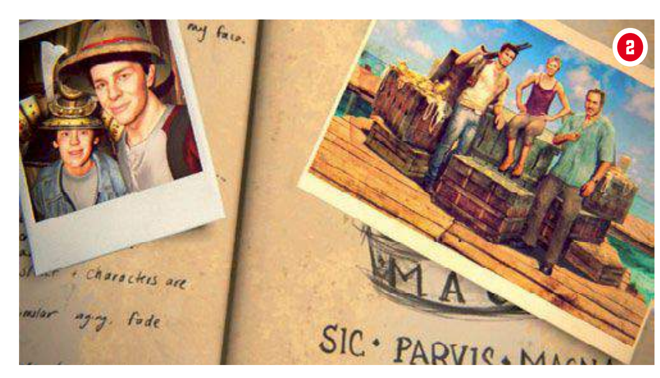
Salta al agua y nada hacia el barco hasta que se genere una explosión. Antes de seguir avanzando mira hacia la derecha, porque tienes que encontrar una cueva bajo el agua ❶. Cuando la hayas localizado tendrás que nadar por ella para encontrar el **Tesoro Pendiente de huevo mogol**. Cuando tengas el tesoro en tu poder, vuelve a la superficie antes de que te quedes sin aire. Con lo poco que te queda, no es cuestión.

Nada hacia el barco y entra por el agujero que generó la explosión. Verás en el suelo un el cadáver que debes examinar. Después, sube la escalera para llegar a la cubierta del navío cubierta y déjate caer por el hueco que verás a la izquierda. De este modo para llegarás a una sala con muchos tesoros, aunque ninguno que te interese. Sal por la puerta que ves al fondo para llegar a otra zona del barco y ver una escena.

Cuando acabe la escena se iniciará el combate final del juego. Para superarlo sin demasiados problemas, debes fijarte en cómo ataca tu enemigo y centrarte en pulsar el botón correspondiente. Si consigues esquivar un par de ataques seguidos podrás contraatacarle.

Repite esta misma operación hasta que consigas derrotarle y comenzará la escena con la que acabará este capítulo.







Este capítulo se basa sólo en la exploración y en conseguir la última conversación opcional del juego por lo tanto puedes disfrutar con tranquilidad y de paso conseguir información de lo que ha pasado en los últimos años. Si quieres puedes investigar toda la casa o puedes salir directamente e ir hacia el embarcadero. Revisa la caja de alimentos y habla dos veces con el perro para conseguir la **Conversación opcional 1**.

Ahora ve hacia la otra casa que ves en la zona, registra todo lo que quieras y cuando quieras acabar el juego registra el libro que ves sobre la mesa del fondo. Bajo el libro encontrarás una llave que debes usar para abrir el armario que ves a la derecha, una vez más revisa todo lo que quieras.

Cuando revises la calavera podrás revisar un libro blanco y al hacerlo comenzará la escena final del juego. ❷



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 211

EN UN LUGAR HECHO DE LAS MEMORIAS DE LAS PEORES PESADILLAS SÓLO UNA JOVEN QUE HA PERDIDO SU PASADO, Y EL MONSTRUO QUE PODRÍA DESTRUIRNOS A TODOS SON LOS ÚNICOS QUE PUEDEN SALVARNOS.

ANIMA
GATE OF MEMORIES

Ve más allá de la fantasía. Ve más allá de los recuerdos.
Descubre el secreto de ANIMA: GATE OF MEMORIES

A LA VENTA EN JUNIO 2016

INCLUYE
MANUAL EXTENDIDO CON ARTE CONCEPTUAL +CD BANDA SONORA

Anima: Gate of Memories es un Action RPG en tercera persona que cuenta la historia de dos seres vinculados por un pacto involuntario, un monstruo de leyenda y una joven que ha perdido su pasado. Obligados a permanecer juntos, sus vidas tomarán un giro oscuro cuando se involucren en una guerra en la sombra donde serán protagonistas involuntarios.









